Clubul Moldovenesc de Jocuri Intelectuale

Marcel SPĂTARU
Natan GARȘTEA
Nadia MELINTI

MANUAL DE JOCURI INTELECTUALE

Clubul Moldovenesc de Jocuri Intelectuale

Marcel Spătaru Natan Garştea Nadia Melinti

MANUAL DE JOCURI INTELECTUALE

La elaborarea conţinutului acestei cărţi au contribuit membrii
Clubului Moldovenesc de Jocuri Intelectuale:

Irina Breahnă,
Alexandru Fală,
Olga Lopuşanschi,
Andrei Lutenco,
Olga Roşca ,
Octavian Sireţeanu,
Veronica Vragaleva.

Clubul Moldovenesc de Jocuri Intelectuale *este o organizaţie de tineret, non-profit, care are drept scop promovarea concurenţei sănătoase exprimate prin practicarea jocurilor intelectuale. Prin activităţile sale, Clubul încurajează dezvoltarea capacităţilor intelectuale, a abilităţilor competitive ale tinerilor şi integrarea în mediul social, contribuind astfel la dezvoltarea intelectuală a tinerei generaţii.*

- Chişinău 2009 -

Cuprins

Cuvânt înainte 4

Secțiunea I. Jocurile Intelectuale 6

Capitolul 1. Jocul - activitate umană fără vârstă 7

Capitolul 2. Tipologia jocurilor intelectuale 9

Capitolul 3. Echipa - celula jocului 14

Capitolul 4. Tehnici de discuție 21

Capitolul 5. De la jucător la autor 31

Capitolul 6. Aplicarea jocurilor în procesul didactic 36

Secțiunea II. Codul Jocului Intelectual de Echipă cu Timp Fixat 39

Partea I. Jocul **40**

Capitolul 1.1. Participanții la joc 40

Capitolul 1.2. Materialele și echipamentul pentru joc 44

Capitolul 1.3. Formatul jocului 48

Partea II. Jurizarea competițiilor **55**

Capitolul 2.1. Principiile de acceptare a răspunsurilor 55

Capitolul 2.2. Contestațiile 59

Capitolul 2.2. Etica jocului 63

Capitolul 2.2. Sancțiuni disciplinare 64

Secțiunea III. Aprecierea corectitudinii răspunsurilor 67

Capitolul 1. Exemple de apreciere a corectitudinii răspunsurilor 68

Capitolul 2. Studiu de caz: întrebările cu cazuri anecdotice 80

Secțiunea IV. Culegere de întrebări pentru jocurile intelectuale 83

Capitolul 1. Întrebări pentru jocurile individuale 84

Capitolul 2. Întrebări pentru jocurile de echipă 93

Cuvânt înainte

Stimate cititor,

Tocmai ai deschis o modestă cărțulie, rodul unei activități de ani de zile a celor ce practică ceea ce ei înșiși intitulează, oarecum pretențios probabil, *jocuri intelectuale*...

Cu siguranță jocurile intelectuale nu îți sunt străine. Anumite forme ale lor sunt prezente în jurul tău din copilărie, începând cu cele mai simple ghicitori și terminând cu emisiunile-concurs de la televizor sau victorinele de la școală.

Acum însă acest manual, primul de asemenea gen în Republica Moldova, îți propune o nouă perpectivă, mai elaborată, asupra fenomenului jocului intelectual, în care un accent deosebit se pune pe interacțiunea în echipă. Autorii acestui manual au formulat într-un limbaj accesibil și amical o rețetă desfășurată a succesului tău în jocurile intelectuale. Vei învăța cum să-ți creezi o echipă, să distribui rolurile în ea și să abordezi corect jocul.

Manualul te va ajuta să participi la turnee interșcolare, interuniversitare sau la competițiile organizate de Clubul Moldovenesc de Jocuri Intelectuale, pentru că aici vei găsi principiile jurizării și exemple care ilustrează implementarea lor. Pentru jucătorii profesioniști *Codul Jocului Intelectual de Echipă cu Timp Fixat*, publicat în acest manual, este legea supremă, cunoașterea căreia este indispensabilă.

Suntem convinși că acest manual va fi util și profesorilor, care vor găsi aici informații necesare pentru implementarea jocurilor în procesul didactic sau desfășurarea unor competiții între elevi.

La sfârșitul manualului vei găsi o selecție de întrebări, pe care poți să le folosești pentru a-ți testa puterile sau, și mai bine, pentru a organiza mici concursuri la liceu sau facultate.

Toți cei care au contribuit la scrierea acestui inedit manual vor aprecia foarte mult observațiile, părerile, recomandările și ideile tale, pe care te rugăm mult să ni le transmiți prin intermediul site-ului *http://www.cuc.md*.

Îți urez lectură plăcută și joc interesant!

Marcel Spătaru,
Președinte,
Clubul Moldovenesc de Jocuri Intelectuale

Secțiunea I

Jocurile Intelectuale

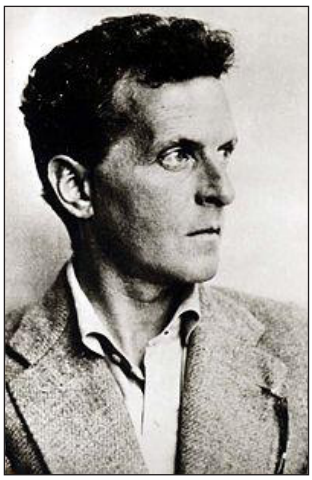
Capitolul 1

Jocul – activitate umană fără vârstă

Jocurile sunt pretutindeni. În curte copiii cei mici se joacă "de-a v-aţi ascunselea", băieţii mai mari bat mingea de fotbal, iar taţii pocnesc de masă piesele de domino. La grădiniţa de peste drum fetiţele se joacă "de-a doctoriţele", iar băieţeii "de-a războiul". În troleibuz un domn rezolvă cuvinte încrucişate. Seara în parc un grup de adolescenţi învârt o sticlă pe asfalt şi se sărută. La televizor un nene răspunde la trei întrebări şi câştigă cât salariul unui profesor pe o lună de zile. Din camera vecină se aude vuietul unei maşini de curse – cineva apasă de zor pe tastele calculatorului. Telefonezi bunicii şi afli că astăzi este joc în sat. Iar undeva peste mări şi ţări milioane de dolari sunt câştigaţi sau pierduţi la jocurile bursiere.

Oamenii încep să se joace de mici şi nu încetează niciodată să o facă. Omniprezenţa jocului dă acestui concept o polisemie rar întâlnită. Un actor îşi joacă rolurile pe scenă, iar un politician poate juca un rol important în viaţa întregii ţări. Cineva îşi pune în joc demnitatea, iar altcineva - averea. Unuia îi joacă ochii în cap de fericire, iar altuia îi joacă lacrimi în ochi de tristeţe. Cinicii îşi bat joc de optimiştii care se joacă cu focul.

Jocurile sunt peste tot, dar ele nu sunt totul. Unde este totuşi această limită între sensul primordial al conceptului de joc şi celelalte activităţi umane? La această întrebare au încercat să răspundă mai mulţi filozofi, sociologi şi antropologi. Unul dintre primii a fost austriacul **Ludwig Wittgenstein** (1889-1951), unul dintre cei mai importanţi filozofi ai secolului XX. În lucrarea sa "*Investigaţii filozofice*" el a demonstrat că elementele jocului, inclusiv rolurile, regulile sau competiţia, nu pot să definească ceea ce reprezintă jocul de fapt. El a ajuns la concluzia că acest concept nu poate fi conţinut de o singură definiţie, ci mai degrabă de o serie de definiţii care comportă o "*asemănare de familie*" (în germană Familienähnlichkeit).



Ludwig Wittgenstein

Un alt mare teoretician şi filozof al jocului a fost olandezul **Johan Huizinga** (1872-1945). În cartea sa "*Homo Ludens*", sau "*Omul Jucător*", el discută importanţa elementelor jocului în cultură şi societate. El observă că jocul este premergător culturii, întrucât "*animalele nu l-au aşteptat pe om ca să le înveţe să se joace*". Mai mult chiar, el afirmă că "*jocul este cea mai fundamentală funcţie umană, care a pătruns în toate culturile de la bun început*". Pentru o mai bună viziune asupra jocului, Huizinga identifică trei caracteristici de bază:

Ştiaţi că...

Cartea lui Johan Huizinga "Homo Ludicus" este prefaţată astfel: "Este o înţelepciune antică, dar şi un pic cam ieftină, de a numi orice activitate umană "joc". Cei care vor să se mulţumească cu o astfel de concluzie metafizică n-ar trebui să citească această carte"

1. *Jocul este liber, el este de fapt libertatea*
2. *Jocul nu este viaţă reală*
3. *Jocul este diferit de viaţa obişnuită atât prin loc, cât şi prin durată*

În textul lucrării el vede jocul ca având o funcție civilizatoare, acesta stând la baza proceselor de judecată și la baza apariției legislației. Totuși, din perspectiva cărții noastre, unul dintre cele mai interesante capitole este cel în care Huizinga analizează legătura dintre joc și cunoaștere:

> *"Pentru omul arhaic, a face și a cuteza erau o putere, dar a ști era o putere magică. Pentru el orice cunoaștere particulară este o cunoaștere sacră – ezoterică și o înțelepciune făcătoare de minuni, pentru că orice cunoaștere este direct legată de ordinea cosmică în sine".*

Huizinga se referă în acest sens la ghicitorile urmate de pedeapsa cu moartea sau de premii fabuloase, care abundă în miturile antice (legenda Sfinxului, de exemplu). Jocul este și un instrument în mâna filozofilor, mai ales a sofiștilor greci, spune el. Și tot jocul stă la baza artelor, a poeziei mai cu seamă – *"împărțirea metrică sau ritmică a cuvântării vorbite sau cântate, găsirea de rime sau asonanțe nimerite, ascunderea înțelesului, construcția artistică a frazei"*, toate acestea sunt activități ludice în care este angajat creatorul.

Știați că...

Ion Creangă a descris lumea copilăriei ca un tărâm al jocului. Uneori deghizați în preoți "încep a toca în stative", făcând un zgomot infernal. Alteori se joacă "de-a mijoarca" sau "cu mâțele".

O definiție și mai tranșantă a fost oferită de sociologul francez **Roger Caillois** (1913-1978), în cartea sa "*Jocurile și Oamenii*". El a interpretat jocul drept o activitate care are următoarele caracteristici:

distracția – are un caracter voluntar și plăcut

separarea – este circumscris unui spațiu și timp concret

incertitudinea – rezultatul activității este imprevizibil

non-productivitatea – activitatea nu este productivă

reglementarea – jocul are reguli care diferă de regulile cotidiene

ficțiunea – este acompaniat de conștiința unei realități diferite.

Ce tipuri de jocuri există?

În aceeași carte, Roger Caillois a identificat patru modele interculturale ale jocului:

Agon. Sunt jocurile competitive, încăierările în care egalitatea șanselor este creată în mod artificial, astfel încât adversarii să se poate confrunta în condiții ideale. Acest model de jocuri implică o rivalitate în care concurenții își pun la încercare o singură calitate (viteza, rezistența, puterea, memoria, ingeniozitatea etc.) exercitată în limite definite și fără suport din exterior.

Alea. Sunt jocurile de noroc, în care învingătorul se decide printr-o decizie independentă de jucător. Cuvântul alea este împrumutat din latină, unde desemna jocul de zaruri – de aici și cuvântul nostru "aleator". Cu alte cuvinte, destinul este singurul artizan al victoriei, iar învingătorul are doar calitatea de a fi fost favorizat de fortună mai mult decât adversarii săi. Exemplele tipice sunt loteriile, jocurile de zaruri, cap sau pajură.

Mimicria. Jocurile presupun o acceptare temporară a unui univers închis, convențional și, în anumite aspecte, imaginar. Este, într-un anumit fel, o iluzie (chiar și cuvântul iluzie desemnează începutul unui joc: in-lusio). Jocul poate astfel constitui doar o punere la încercare a calităților sau a destinului, dar și transformarea jucătorului într-un caracter iluzoriu care se comportă ca atare. Sunt jocuri de roluri, elementul comun al cărora este faptul că participanții cred sau îi fac pe alții să creadă că ei sunt altcineva decât sunt cu adevărat.

Știați că...

Cuvântul "joc" provine de la latinescul "jocare", care a fost păstrat într-o formă sau alta în toate limbile romanice.

Pe de altă parte, ludus, termenul latin desemnând jocul, nu a fost păstrat de nici o limbă a familiei romanice...

Ilinx. Ultimul model include jocurile care urmăresc crearea unui vertij şi care constituie o încercare de a distruge stabilitatea percepţiei prin injectarea unui fel de panică voluptuoasă unei minţi de alftel lucide. În orice caz, este vorba de acceptarea benevolă a unui şoc care distruge realitatea cu o bruschețe suverană. Jocul provoacă astfel trăiri intense care constituie interesul în sine al acestei activităţi.

Mai mult decât atât, Caillois sugerează faptul că jocurile se poziţionează pe punctele unei axe între creativitatea liberă şi complexitatea reglementată. La o extremă jocurile abundă în improvizaţii, fantezii şi turbulenţe (acestea au fost desemnate prin termenul *paidia*), iar la cealaltă libertatea jucătorilor este încătuşată de regulamente stricte şi disciplină (această extremă a fost numită *ludus*).

Teoria lui Roger Caillois este în acest sens destul de relevantă în contextul scopului acestui manual, întrucât ea vă va ajuta să înţelegeţi mai bine natura jocurilor descrise în capitolele ulterioare.

Locul conceptului "joc" în limbile lumii

În unele limbi există mai multe cuvinte pentru a desemna diferite aspecte ale conceptul de joc. Iată două exemple:

Sanscrită

krīdati – desemnează jocul animalelor, cel al copiilor

divyati – este utilizat pentru jocurile de noroc, pentru glume

vilāsa – jocurile care sunt legate de o anumită ocupaţie

līlayati – arată aspectele nesemnificative ale jocului

Chineză

wan – cel mai important cuvânt, care acoperă jocurile de copii dar şi multe alte concepte

cheng – denotă tot ce este legat de competiţie, corespunde perfect grecescului agon

sai – concursuri organizate pentru un premiu

Şi totuşi, de ce jucăm?

De-a lungul timpului au fost propuse mai multe teorii privind originile şi formele de manifestare a jocurilor. Iată câteva exeple:

• **Teoria eliberării de energie** – Oamenii au la îndemână mult prea multă energie. Prin joc noi eliberăm acest surplus de energie şi putere.

• **Teoria instinctului de joc** - Oamenii posedă, asemenea animalelor, anumite capacităţi moştenite, care în mare parte sunt acoperite şi deviate prin educaţie. În unele activităţi ale adulţilor, acest instinct se manifestă ca poftă de joc.

• **Teoria curăţirii (Catharsis)** – Oamenii sunt conduşi de instincte iniţial agresive şi neadaptabile vieţii în comunitate. Jocul reprezintă o posibilitate de a se debarasa pe cale paşnică de aceste impulsuri.

• **Teoria exerciţiului** - Noi, oamenii, interpretăm jocul ca o creaţie înţeleaptă a naturii, pentru ca noi să avem astfel un spaţiu şi un timp corespunzător acomodării la diferite situaţii.

• **Teoria recreării** – Jocul e o posibilitate de a alunga stările de moleşeală şi plictiseală şi a alimenta energie prin joc.

• **Teoria dezvoltării creativităţii** - Bazele atitudinii de joc sunt fantezia şi capacitatea de organizare şi modelare.

Teoria jocului în matematica aplicativă

Teoria jocului este una dintre direcţiile ştiinţelor exacte care a căpătat o dezvoltare importantă în ultimele decenii. Ea abordează problema comportamentului optim în jocurile cu 2 sau mai multe persoane. Teoria jocului reprezintă un model abstract de luare a unei decizii; ea nu trebuie confundată cu luarea deciziilor în realitatea socială. Punctul comun al tuturor jocurilor, imaginat în cadrul teoriilor, este ideea de strategie. În 1994 John Harsanui, John Nash şi Reinhard Selton au primit premiul Nobel pentru economie datorită contribuţiei lor la dezvoltarea teoriei jocului.

Capitolul 2

Tipologia jocurilor intelectuale

Știați că...

În antichitate miza jocurilor intelectuale era viața participanților. Se spune că un Sfinx străjuia intrarea în orașul grecesc Teba și le punea ghicitori trecătorilor. Dacă aceștia răspundeau greșit, Sfinxul îi devora. Una dintre cele mai celebre ghicitori este: „Care creatură merge dimineața în patru, la amiază în două, iar seara în trei picioare?". Știi răspunsul?

Așa cum am văzut în capitolul precedent, jocul este o activitate neproductivă, esența căruia nu constă atât în rezultatele obținute, cât în procesul în sine. Jocurile intelectuale, asupra cărora vom stărui în această lucrare, sunt situate la răscrucea dintre joc și cunoaștere, ele fiind atât o modalitate de punere la încercare a erudiției, a logicii sau a imaginației, cât și un instrument de dezvoltare a acestor calități. Bineînțeles că orice joc comportă o funcție cognitivă și implică un anumit fel de cunoaștere, dar pentru jocurile intelectuale această funcție are rolul primordial.

Astfel, vom defini jocurile intelectuale drept o activitate cu caracter voluntar, care implică un proces cognitiv și în care sunt puse la încercare în special calitățile intelectuale ale participanților. Definiția fiind atât de largă, spectrul de jocuri acoperit de ea este de asemenea foarte vast. Acestea cuprind enigmistica, jocurile problemă, concursurile de cultură generală, de rapiditate a gândirii. O interpretare largă ar putea îngloba și jocurile de masă clasice, ca de exemplu șahul sau jocul de dame. Totuși, din perspectiva scopului pe care ni-l propunem în această carte, ne vom permite să adăugăm definiției noastre aspectul de căutare a soluțiilor optime (răspunsurilor) în unele situații predefinite (întrebări):

Jocurile intelectuale sunt activități cu caracter voluntar, care implică un proces cognitiv și în care sunt puse la încercare în special calitățile intelectuale ale participanților, aceștia trebuind să găsească soluții optime în situații predefinite. Există mai multe tipuri de jocuri intelectuale, printre care putem deosebi:

- *jocuri-problemă*
- *concursuri individuale (quiz-uri)*
- *jocuri de echipă contra timp*
- *jocuri de echipă cu timp fixat*

Esența jocurilor intelectuale este construirea unui conflict și soluționarea acestuia. Adversarul poate fi atât abstract (ca în jocurile-problemă sau în unele jocuri de echipă cu timp fixat), cât și real (în concursurile individuale sau între echipe). Cel mai simplu mod de a crea un conflict este de a contrapune jucători sau echipe:

- *clasa X vs. clasa Y*
- *liceul X vs. liceul Y*
- *fetele vs. băieții*
- *băncile din față vs. băncile din spate*

Atenție!

Distribuirea pe grupuri trebuie să fie absolut voluntară și acceptată; ea nu trebuie interpretată ca o modalitate de discriminare a participanților. Aceste opoziții nu reprezintă un scop în sine, ele trebuie să se realizeze într-un cadru amical, pentru a înfrumuseța jocul. În caz contrar acesta va deveni un element secundar, un motiv de a rezolva alte conflicte, o reglare de conturi.

Alte tipuri de conflicte pot fi:

- competiții individuale eliminatorii (sistem olimpic)

- două echipe care își adresează reciproc întrebări

- două echipe concurente şi o echipă care pregăteşte întrebările

- o echipă vs. spectatorii care pun întrebări

- mai multe echipe concurând simultan (în Republica Moldova s-au organizat concursuri la care au concurat simultan peste 50 de echipe a câte 6 persoane fiecare)

Echipe la tabăra de vară de jocuri intelectuale (2008)

Lista nu este nici pe departe exhaustivă, încercați să o completați!

De asemenea, jocurile intelectuale au la bază reguli mai stricte decât cele ale altor jocuri. Claritatea şi rigiditatea regulilor vor asigura succesul şi popularitatea jocului. Dar regulile trebuie să fie flexibile. În dependență de joc, se pot accepta variațiuni la:

- numărul de jucători în echipă

- timpul acordat pentru găsirea unei soluții

- dreptul de a nu oferi o soluție / un răspuns

- modul de distribuire a punctelor

- raportul dintre timpul alocat şi punctaj

- modul de constituire a echipelor

- modul şi condițiile de acordare a premiilor

Nici această listă nu este completă. Ea poate servi totuşi drept punct de pornire pentru imaginația vastă a autorilor de jocuri intelectuale.

Jeopardy

Cel mai popular joc individual de cultură generală este, probabil, Jeopardy. Jocul a fost pentru prima dată difuzat în 1964. Din momentul lansării, Jeopardy a ocupat prima poziție timp de 1000 săptămâni în ratingul jocurilor televizate din SUA. În palmaresul Jeopardy intră 24 premii Emmy, din care 9 au fost primite la categoria „Cel mai bun joc televizat". Cel mai mare câştig în Jeopardy a constituit $1,155,102.

Este considerat de participanții la jocurile intelectuale drept cel mai echidistant joc.

Jocul poate fi practicat într-o variantă adaptată și la școală sau în cercul de prieteni. Jucătorilor le sunt acordate un număr prestabilit de întrebări grupate pe teme. Jucătorul care acumulează cele mai multe puncte este câștigător. Fiecare întrebare are o valoare în puncte. Dacă sunt 5 întrebări într-o temă, valoarea lor poate fi de 10, 20, 30, 40 și 50 de puncte, de exemplu. Cînd participantul răspunde corect, el câștigă punctele respective. Dacă răspunde greșit – din punctele acumulate de acesta se scade valoarea întrebării. Dreptul de a răspunde la întrebare se oferă jucătorului care arată primul că are un răspuns. Acest lucru se poate face prin intermediul bătăii din palme, a ridicării mâinii, apăsarea pe un buton conectat la un sistem electric.

Câteva joculeţe...

Iată câteva exemple de mici joculeţe, care se pot practica uşor în grupuri de prieteni, şi care vă pot ajuta să faceţi primii paşi în jocurile intelectuale.

Contact!

Unul dintre jucători, moderatorul, se gândeşte la un cuvânt (substantiv comun) şi comunică celorlalţi participanţi prima literă. Ceilalţi jucători găsesc cuvinte care încep cu această literă şi încearcă să le definească într-un mod cît mai ingenios. Moderatorul trebuie să ghicească aceste cuvinte înainte de ceilalţi jucători. Dacă un participant îşi dă seama ce cuvânt a fost definit, el spune „contact!". Din acest moment se numără până la 5 şi, dacă moderatorul nu găseşte cuvântul definit, ceilalţi doi jucători (unul care a definit cuvântul şi celălalt care crede că a înţeles cuvântul) rostesc variantele lor împreună. Dacă ele coincid, moderatorul comunică a doua literă a cuvântului său şi participanţii încep să definească diverse cuvinte care încep cu aceste două litere. Jocul continuă până în momentul în care cuvântul moderatorului este ghicit de un alt jucător. După aceea, persoana care l-a ghicit se gîndeşte la un nou cuvînt.

Dicţionar intelectual

Pentru acest joc, veţi avea nevoie de câteva cuvinte ciudate şi, cel mai probabil, neauzite de jucători până atunci. Pentru a le găsi, puteţi utiliza dicţionare, enciclopedii, manuale, atlasuri sau orice alte surse specializate. Cuvintele pot fi orice parte de vorbire, iar substantivele pot fi atât comune, cât şi proprii. Citiţi cuvintele pe rând şi oferiţi-le jucătorilor câte 2 minute la dispoziţie pentru a scrie definiţii originale pentru acestea. Definiţiile trebuie să fie cât mai ingenioase, să pară veridice, să abunde chiar în termeni ştiinţifici. Cu alte cuvinte, fiecare trebuie să îşi utilizeze fantezia şi erudiţia la maximum.

După expirarea timpului, moderatorul adună toate definiţiile şi le citeşte în ordine aleatorie, incluzând printre ele şi definiţia corectă. După aceea, fiecare jucător alege definiţia pe care o consideră corectă. Jucătorul primeşte un punct dacă alege definiţia corectă şi câte un punct pentru toţi jucătorii care vor alege definiţia scrisă de el.

Banalităţi

Se oferă pe rând teme (de exemplu „Oraşe din Moldova", „Scriitori din secolul XIX", „Corpuri cereşti" etc.) la care fiecare jucător trebuie sa scrie, în secret, câte 6 substantive (comune şi proprii) la singular (cu excepţia substantivelor care nu au decât formă de plural). După ce toţi jucătorii şi-au scris cuvintele, ei le citesc pe rând, în glas. Fiecare jucător acumulează puncte în dependenţă de frecvenţa cu care cuvintele sale sunt întâlnite şi la alţi jucători. Un cuvânt acumulează atâtea puncte, de câte ori este menţionat de jucători (de exemplu, dacă cuvântul „Chişinău" este scris de 5 jucători, fiecare dintre cei care l-a scris va primi 5 puncte pentru acest cuvânt).

Inventaţi!

Au fost inventate foarte multe joculeţe pentru un grup restrâns de oameni. Puteţi să o faceţi şi voi! Iată câteva idei:

- găsiţi citate şi cereţi să vi se spună autorul lor (puteţi face acelaşi lucru cu ţări şi capitale, tablouri şi pictori, poezii şi poeţi etc.)

- puneţi întrebări pe rând, utilizând indicii (ca în emisiunea Erudit Cafe)

- căutaţi informaţii despre lucruri sau evenimente ciudate şi adăugaţi printre ele istorii născocite - întrebaţi apoi pe jucători dacă vă cred sau nu

- luaţi un cuvânt şi încercaţi să faceţi cât mai multe cuvinte cu literele acestuia

- inventaţi un joc în care jucătorii trebuie să-şi explice unii altora cuvinte utilizând doar gesturile, sau având un timp limitat la dispoziţie

Întorsăţele

Se ia o frază din filme sau cărţi, un vers din cântec sau poezie, citatul unui om renumit etc. Fiecare cuvânt se înlocuieşte prin opusul său (antonim, plural, forma de feminin/masculin etc.). Fraza primită se citeşte jucătorilor, iar aceştia încearcă să restabilească varianta ei iniţială.

Jocurile intelectuale de echipă

O variantă mai avansată a jocurilor intelectuale sunt jocurile de echipă. În aceste jocuri echipe compuse dintr-un număr egal de jucători (de exemplu șase) trebuie să soluționeze anumite sarcini în cel mai corect sau rapid mod. Există două tipuri principale de jocuri intelectuale de echipă:

- *jocurile intelectuale de echipă contra timp*
- *jocul intelectual de echipă cu timp fixat*

Jocul contra timp

Iată o variată a jocului intelectual de echipă contra timp, numită **Brain Ring**:

Echipele sunt compuse din câte 6 jucatori, care se află în jurul unei mese dotate cu un buton pentru semnalizarea răspunsului.

Moderatorul jocului citește o întrebare, după care anunță pornirea timpului. Echipele au cel mult un minut pentru a discuta și a oferi un răspuns.

Echipa care apasă prima pe buton oferă raspunsul. Dacă răspunde corect, această echipă obține un punct. În cazul în care răspunsul oferit de prima echipă este greșit, a doua echipă are 20 de secunde suplimentare pentru a găsi răspunsul corect și a obține punctul.

O întrebare poate aduce un singur punct. În cazul în care nici o echipă nu găsește răspunsul corect la o întrebare, echipele nu primesc nici un punct.

Cazul în care o echipă apasă pe buton înainte ca prezentatorul să anunțe pornirea timpului este considerat *start fals* și echipei nu i se permite să-și exprime versiunea de răspuns. Din acel moment, cealaltă echipă are 20 de secunde pentru a răspunde la întrebare.

O rundă poate dura până la 3, 5 sau chiar 7 puncte, în dependență de regulamentul competiției. Și alte reguli ale jocului pot fi modificate ușor, în dependență de dorința jucătorilor.

Echipe studențești jucând Brain Ring

Un alt joc intelectual de echipă contra timp este **Erudit Cafe**. Acest joc are anumite similarități cu cel precedent, însă deosebirea principală este că întrebările (aici ele sunt cel mai des numite *teme*) sunt compuse din câte cinci indicii, care sunt citite la intervale de 15 secunde fiecare. Indiciile sunt organizate în ordinea descrescătoare a dificultății.

În orice moment al citirii indiciilor, echipele pot să apese pe buton și să răspundă la întrebare. Dacă o echipă răspunde corect, ea obține un punct. Dacă însă răspunde greșit, prezentatorul va citi următorul indiciu. Echipa care a greșit nu va putea apăsa pe buton pe durata a 15 secunde, timp în care adversarii lor pot să răspundă având și indiciul suplimentar la dispoziție. Echipa penalizată poate reveni în joc în momentul în care prezentatorul începe citirea următorului indiciu după expirarea celor 15 secunde de joc în care adversarii lor nu oferă un răspuns sau răspund greșit. Dacă o echipă greșește la ultimul, al cincilea indiciu, adversarii acestei echipe vor avea la dispoziție doar 15 secunde de gândire din momentul răspunsului greșit, fără să li se ofere indicii suplimentare.

În cazul în care nici o echipă nu gasește răspunsul corect nici după ultimul indiciu, echipele nu primesc nici un punct.

O rundă poate fi compusă dintr-un număr anumit de întrebări (*teme*), sau se poate disputa până la un număr anumit de puncte.

Jocul intelectual de echipă cu timp fixat

Probabil cea mai elaborată variantă a jocurilor intelectuale este jocul intelectual de echipă cu timp fixat. Anume despre acest joc vom vorbi mai detaliat în următoarele capitole ale acestui manual, explicând principiile lui și oferind îndrumări referitor la crearea echipelor și organizarea competițiilor. În acest capitol însă ne vom limita la a prezenta principiilor fundamentare.

În primul rând, vom încerca să dăm o definiție a ceea ce autorii prezentului manual subânțeleg prin "*joc intelectual de echipă cu timp fixat*":

Jocul intelectual de echipă cu timp fixat este un joc în care un grup de oameni într-o perioadă de timp predefinită încearcă să găsească răspunsul corect la o întrebare, utilizând resursele inteligenței lor, inclusiv logica, cunoștințele, imaginația, intuiția și brainstormingul.

În acest sens, întrebarile pentru jocul intelectual de echipă cu timp fixat trebuie să prevadă unul sau mai multe răspunsuri corecte, demonstrabile documentar sau, în lipsa surselor, prin recurs la un lanț logic general acceptat.

Pentru a asigura o cât mai mare corespundere a întrebărilor cu principiile enunțate mai sus, se instituie mai multe instanțe: autorii de întrebari, redactorii, echipele organizatorice, comisiile de contestații, consiliile strategice.

Primul principiu al jocului este că:

Răspunsul oferit de o echipă este sau corect, sau greșit.
Un răspuns nu poate fi apreciat drept parțial corect sau parțial greșit și nu se pot acorda jumătăți de puncte.

Astfel, în cazul în care o echipă nu răspunde cu gradul necesar de exactitate, răspunsul echipei este considerat greșit în întregime. Același lucru se întâmplă, așa cum va fi arătat în continuare, și dacă echipele oferă mai multe răspunsuri, printre care se găsește cel puțin un răspuns eronat, sau dacă prezintă informații adiționale incorecte (aceste momente sunt prevăzute de Codul jocului intelectual de echipă cu timp fixat).

Detaliat

Mai detaliat principiile și regulile principale ale jocului intelectual de echipă cu timp fixat sunt prezentate în Codul jocului intelectual de echipă cu timp fixat, textul căruia este disponibil într-o secțiune specială a acestui manual

Atenție!

Practica jocului arată că informațiile demonstrabile documentar prevalează asupra logicii, care este doar un instrument al gândirii umane și care evoluează de la epocă la epocă.

După cum se poate vedea mai sus, regulile jocului intelectual de echipă cu timp fixat sunt foarte stricte, pentru a limita posibilitatea de interpretare dublă a răspunsurilor. De aici și specificul acestui tip de joc intelectual, care necesită o disciplină deosebită și o înțelegere deplină a regulilor jocului.

Pe de altă parte, acest tip de joc intelectual poate genera emoții foarte puternice, de cele mai multe ori pozitive, dar uneori și negative. Cel mai des sursa neplăcerilor este calitatea proastă a întrebărilor pregătite, interpretarea ambiguă a acestora. De aceea, o mare responsabilitate pentru succesul jocului revine autorilor de întrebări, care trebuie să facă tot posibilul pentru a asigura o cât mai mare corespundere a întrebarilor cu principiile jocului. Deși se bazează pe aceleași reguli, întrebările diferă în ceea ce privește structura, enunțurile logice sau genul de informații utilizate (vom oferi tipologii ale întrebărilor în capitolele următoare).

În linii generale, textul întrebării trebuie să ofere anumite informații care pot fi atribuite și care pot ajuta la identificarea, prin intermediul unui lanț logic, a unor evenimente concrete, obiecte concrete, persoane concrete, expresii concrete sau valori concrete, și care, la rândul lor, pot fi probate prin sursele întrebării.

Capitolul 3

Echipa - celula jocului

Inteligența este o aptitudine mentală care implică, printre altele, capacitatea de a raționa, de a prevedea, de a rezolva probleme, de a gândi abstract, de a înțelege idei complexe, de a învăța repede și de a folosi experiența acumulată. Ea reflectă o capacitate mai mare și mai profundă de a înțelege mediul, de a „prinde din zbor", de a da un sens lucrurilor și de a imagina soluții practice. (Gilles Azzopardi , Dezvoltați-vă inteligența)

Dacă facem o analogie între fenomenul jocului intelectual de echipă cu timp fixat și un fenomen chimic, atunci întrebarea este acea reacție chimică la care participă echipele pentru a obține formula succesului. Echipa și componența echipei este cheia spre un joc interesant și eficient.

În acest capitol vom aborda mai multe aspecte ce țin de crearea și buna funcționare a unei echipe, de la apariția echipei, funcțiile jucătorilor, relațiile în echipă, motivarea, până la tehnici de joc, strategii și disciplină.

Cum apare o echipă?

De regulă, echipele apar în două moduri: accidental sau intenționat.

O echipă care apare accidental, de cele mai multe ori, este constituită dintr-un cerc de persoane care se cunosc, acestea dorind să-și încerce puterile la antrenamente, sau chiar competiții, fără a avea o pregătire anume. De obicei, o echipă astfel formată nu este durabilă în timp, dat fiind faptul că interesul pentru joc poate fi diferit în funcție de persoană.

În cazul echipelor care sunt create intenționat, ceea ce din start implică existența unui jucător experimentat sau a unui antrenor, metodele de formare nu diferă mult de la un club la altul. În marea majoritate a cazurilor, acest procedeu converge spre metoda clasică „Caruselul", când componența echipelor pentru antrenamente este determinată prin tragere la sorți. Astfel, pe parcursul mai multor runde, se determină componența optimă a echipei.

Indiferent de metoda de formare a echipei, trebuie luat în considerare faptul că, deși este uimitor, unele persoane suferă o metamorfoză atunci când sunt la masa de joc. În acest context, este prematur de a face remarci privind potențialul unui jucător și faptul cum se va încadra acesta în echipă după un singur joc. Unele persoane au nevoie de mult timp (câteva luni, sau chiar ani) ca să se descătușeze, să demonstreze capacitățile reale și să-și identifice funcțiile de bază în joc.

O echipă la Cupa Mondială de Jocuri Intelectuale

Componența numerică este un alt aspect care trebuie luat în considerare. Bunăoară, o echipă care are în efectiv numai 6 jucători se poate deseori confrunta cu situații în care în timpul jocului există locuri libere la masă. Dacă, însă, sunt mai

mult de 6 persoane, apar conflicte legate de stabilirea celor care vor juca. Aceasta se rezolvă prin rotație, sau prin împărțirea jucătorilor în jucători de bază și de rezervă.

De altfel, există situații în care un număr constant de jucători provoacă inconveniențe (mai ales în cazurile cînd din șase membri, doar doi-trei sunt activi). În general, numărul de jucători în echipă trebuie să fie direct proporțional cu necesitățile acesteia.

Prieteni sau colegi?

După un an-doi de activitate, echipa începe să-și pună întrebarea: „Care este scopul jocului: distracția și petrecerea plăcută a timpului, sau obținerea victoriilor și rezultatelor sportive?".

În cazul în care membrii echipei se adună la masa de joc pentru distracție și pentru a petrece interesant timpul, aceștia, de regulă, sunt prieteni. În această situație, componența echipei este mai stabilă.

Pe de altă parte, membrii echipelor care joacă pentru rezultate, sunt mai degrabă colegi. În aceste echipe nu se obișnuiește păstrarea membrilor ce nu corespund nivelului său.

Sigur, ideală ar fi situația când ambele atitudini sunt combinate în cadrul aceleiași echipe.

Totuși, în cazul ambelor tipuri de echipe nu este exclusă varianta „fluctuației membrilor", principalul motiv al fluctuației fiind, evident, obținerea rezultatelor.

Practic nu există echipe care ar fi sută la sută mulțumite de rezultatele sale, și în acest caz, toți realizează faptul că ar fi putut avea o prestație mai reușită. Într-adevăr, nici o echipă nu-și valorifică potențialul în proporție de 100%.

Există foarte mulți jucători buni, însă schimbarea continuă a membrilor unei echipe nu este o soluție pentru nereușitele acesteia. Contează mult faptul ca la un moment dat echipa să se orienteze spre o dezvoltare intensivă și nu extensivă.

Funcțiile jucătorilor

Este puternic acel jucător, care își îndeplinește funcția foarte bine, indiferent dacă dă sau nu variante de răspuns corecte.

Principiile fundamentale de distribuție a funcțiilor de joc au fost formulate de către **Vladimir Voroșilov** în cartea sa *„Fenomenul jocului"*.

El a delimitat cinci funcții principale: „generatorul de idei", „eruditul", „dispecerul", „enciclopedia" și „sufletul echipei".

Generatorul de idei este persoana care, în condițiile timpului insuficient, este capabil să genereze multe idei noi și nonconformiste.

Eruditul posedă o cantitate foarte mare de informație variată.

Dispecerul este cel care urmărește atent discuția, direcționând cursul acesteia și uneori alege o versiune.

Enciclopedia este persoana care aparent nu participă la discuție, ceea ce-i dă posibilitatea să se detașeze de la ideile expuse și să impună o schimbare majoră în analiza întrebării și în logica gândirii la un moment dat.

Sufletul echipei este jucătorul care facilitează comunicarea în echipă și creează o atmosferă liberă și binevoitoare.

În cazul echipelor orientate spre rezultat, pe de altă parte, este vorba despre „hiperfuncții". Esența acestui termen, după părerea lui **Roman Morozovschii**, este în faptul că oricare jucător dintr-o

echipă puternică trebuie să fie în stare să îndeplinească toate funcțiile la un nivel înalt, însă să se specializeze în câteva.

De fapt, pentru fiecare echipă se pot defini roluri aparte, şi acestea nu se limitează doar la cele prezentate în această carte. Există totuşi roluri de bază pe care **Maxim Potaşev** le clasifică în felul următor:

După rolul în cadrul discuției, putem distinge:

Generatorul de idei, evident, înaintează versiuni. El trebuie să posede imaginație bogată şi să-şi depăşească frica de-a spune vre-o aberație.

Ghidul prezintă echipei informația necesară pentru a da un răspuns corect, restabileşte contextul cultural şi îngustează limitele discuției.

Criticul are rolul de a pune la îndoială orice versiune care apare şi de a sesiza discuțiile care duc în impas.

Dispecerul ar trebui să asculte foarte atent toate versiunile, să atragă anteția la cele cu perspectivă şi să le dezvolte

Responsabilul pentru decizia finală are un rol foarte important şi dificil – de a selecta şi formula răspunsul la întrebare. De obicei, dar nu întotdeauna, aceasta este funcția căpitanului.

Este evident că, în realitate, nu există echipe în care membrii, în funcție de rolul în cadrul discuției, dețin funcții delimitate exact. Normal ar fi ca un jucător să fie în stare să abordeze mai multe roluri.

În afară de aceasta, nu este neapărat ca rolurile să fie permanente. Schimbul de roluri, într-o echipă care joacă de mai mult timp, poate să aibă loc foarte uşor şi nestingherit. Acest schimb este determinat, de cele mai multe ori, de tematica întrebării.

După viteza gândirii jucătorii se deosebesc în **jucători de primul ritm** şi **jucători de al doilea ritm**.

Această profilare a rolurilor se face în funcție de momentul în care un jucător intervine în discuție. Statistica spune că o întrebare care poate fi răspunsă – este răspunsă, în 70% din cazuri, în primele 5-10 secunde, dat fiind faptul că un mare număr de jucători, cei de primul ritm, reacționează instantaneu. În cazul în care în acest timp nu se identifică versiunea optimă, apare tăcerea. Discuția se termină din motiv că nu apar idei noi. Importanța jucătorilor de ritmul doi este uşor de sesizat anume în aceste momente. Deşi uneori acest jucător pare absent la discuție, el este în stare să revigoreze discuția în jumătatea a doua de minut.

După stilul gândirii se profilează modelele de **logician**, **jucător intuitiv** şi **jucător erudit**.

Este foarte greu de înteles cum acționează intuiția, însă faptul că ea există este incontestabil. În cazul jocului cu timp fixat aceasta este pusă în evidență în momentul în care trebuie apreciate versiunile.

Principala deosebire dintre un logician şi un jucător intuitiv este aceea că jucătorul intuitiv indică direct răspunsul corect, dar îi este dificil să explice cum a ajuns la acest răspuns, pe când un logician poate contura lanțul logic al discuției.

Erudiția reprezintă baza fără de care este practic imposibil de a juca, dar, în acelaşi timp, este greşit de a conta doar pe 1-2 jucători, având ca pretext faptul că aceştia sunt erudiți. De fapt, toți jucătorii trebuie să dispună de un anumit grad de erudiție în diferite domenii, dar ei vor fi nevoiți să îndeplinească şi alte roluri.

După funcția socio-psohologică jucătorii se împart în:

Liderul de joc, care este jucătorul cel puternic, al cărui aport intelectual la rezultatul echipei este mare. Deşi un astfel de membru este important pentru unele echipe, în echipele cu rezul-

tate foarte bune este imposibil de a detecta astfel de jucători. Avantajele unei echipe omogene sunt foarte mari: aceste echipe sunt mai stabile şi ele nu depind de forma fizică a unei singure persoane.

Liderul social, care este acel catalizator care, prin responsabilităţile pe care şi le asumă, contribuie la organizarea vieţii echipei.

Sufletul echipei de multe ori este o expresie antagonică a liderului social. De cele mai mult ori acesta este cel mai iresponsabil membru al echipei, care are o atitudine lejeră faţă de joc, dar, în acelaşi timp, asigură echipa cu dispoziţie pozitivă. Sunt cazuri în care „sufletul" este sever şi închis în sine, ceea ce contribuie la o atmosferă tensionată în echipă – cazul echipelor care aspiră la rezultate înalte.

Mintea lucidă este stabilizatorul care are misiunea de a încetini tempoul discuţiei şi de a readuce echipa „cu picioarele pe pământ" când discuţia evoluează în direcţia nedorită. Acest jucător poate îndeplini orice alta funcţie de joc, în afară de cea a generatorului.

Căpitanii

Cel mai greu lucru în timpul jocului este alegerea versiunii corecte din multiplele variante de răspuns generate de echipă. Din această cauză, capacitatea de a alege din mulţimea de versiuni pe acea corectă este indicatorul calităţii jocului unei echipe.

Căpitanul, în acest caz, are un rol la fel de important ca al unui portar în jocurile sportive. El nu este neapărat cel care trebuie să ajungă de sine stătător la întrebări, dar această aptitudine l-ar ajuta mult. Un căpitan care nu înţelege structura întrebărilor, nu este erudit şi nu are experienţă de joc nu poate fi în stare să aprecieze corect versiunile adecvate.

În afară de funcţiile de joc, căpitanul este pus în situaţia de-a avea atît funcţii reprezentative, cât şi administrative, deşi nu întotdeauna.

Un căpitan bun...

Un căpitan cu adevărat bun trebuie să posede următoarele calităţi:

- capacitatea de a lua decizii
- capacitatea de a răspunde de sine stătător la întrebări
- experienţă de joc
- intuiţie
- bun simţ
- erudiţie
- aptitudini de comunicare
- capacitate de a hotărî întrebări administrative

Funcţiile reprezentative, cum ar fi: comunicarea cu organizatorii, participarea la viaţa clubului municipal ş.a., necesită capacitatea căpitanului de a fi în stare să creeze legături interpersonale şi de a construi o comunicare eficientă cu alţi oameni.

În linii generale, este foarte puţin probabil ca o singură persoană să posede atâtea calităţi, însă dacă căpitanul unei echipe are măcar jumătate din ele, echipa aceea este norocoasă.

În cazul echipelor în care nu se găsesc astfel de persoane, soluţia ar fi distribuirea funcţiilor căpitanului între câţiva membri ai echipei.

Despre relaţiile în echipă

Principala calitate a unui jucător este capacitatea de a fi parte a unei echipe, de a nu accentua greşelile altora şi de a putea susţine colegii în momentele mai grele. Jucătorii care cu regularitate încalcă aceste principii, probabil, ar trebui să-şi caute o altă echipă.

Relaţiile dintre membrii unei echipe sunt cheia succesului. Ele influenţează rezultatele echipei şi durata de viaţa a acesteia. Aceste relaţii trebuie să fie neapărat marcate de cuvintele: respect şi încredere, fie că aceşti membri contactează în afara jocului, fie nu.

Un jucător responsabil ar trebui să fie conştient de faptul că în atmosfera psihologică în timpul jocului poate să fie foarte tensionată, să-şi controleze emoţiile şi să fie răbdător.

Motivarea

De regulă, echipele care joacă au una dintre următoarele două motivări: pentru a primi plăcere şi pentru a obține rezultate. Evident, aceşti factori motivanți pot coexista şi nu e neapărat să se excludă reciproc. Totuşi, în funcție de aceşti factori, strategia de formare a echipei şi stilul abordat de acestea sunt diferite. Bunăoară, în cazul echipelor care participă la competiții pentru distracție există riscul ca echipa să se blocheze la un anumit nivel şi să nu se dezvolte. În cazul echipelor care sunt orientate spre rezultat – acestea trebuie să-şi mențină vie motivarea, pentru a nu fi depăşite de alte echipe. Un aspect important, în acest caz, este ca motivele să fie „corecte". În primul rînd, motivele trebuie să fie „sănătoase", dar şi să corespundă nivelul real al echipei.

În acest sens, există cîteva riscuri majore. Unul ar fi că, în timp, dorința de a cîştiga a echipelor orientate spre rezultat poate să fie substituită de frica de a fi învinsă, iar aceasta acționează în detrimentul echipei (cel care se teme să piardă nu învinge niciodată).

Cele mai răspândite prejudecăți

Iată câteva dintre cele mai răspândite idei false despre "echipa ideală":

Formarea echipelor după principiul profesional

A avea în echipă un expert în biologie, unul în chimie, unul în literatură, şi altul în sport etc., nu înseamnă neapărat că echipa va fi de succes. Ba mai mult, această echipă practic nu are şanse.

În cazul acestei abordări, nu sunt luați în considerare alți factori mai importanți, precum calitățile specifice unui jucător.

Pe de altă parte, cîteva domenii în care jucătorii ar trebui să se oreienteze bine sunt: istoria, literatura clasică şi universală, arta, muzica, teatrul. De asemenea, în echipă ar fi binevenită o persoană care cunoaşte bine engleza sau franceza.

Echipele trebuie să fie formate pe principiul separării sexelor

Alexandr Druz, în acest context, menționa: „Într-o echipă ar trebui să fie o singură femeie – aceasta trebuie să fie frumoasă şi să tacă". Adevărul este că gîndirea asociativă şi fantezia sunt mai dezvoltate la femei, spre deosebire de bărbați, la care gîndirea fixă şi cunoştințe din materii exacte prevalează. Din acest motiv, este greşit ca o echipă să fie formată în funcție de factorul gender. Accentul ar trebui să fie pus asupra calităților de care un jucător sau altul dă dovadă.

Doi jucători puternici nu pot conviețui într-o echipă

De fapt, într-o echipă puternică toți jucătorii sunt puternici, iar conviețuirea lor împreună depinde mult de compatibilitatea dintre membri şi de atitudinea lor vizavi de colegi.

Într-o echipă nu trebuie să fie diferențe semnificative de vârstă

Din contra, jucătorii cu decalaj mare de vîrstă se completează reciproc, dat fiind faptul că atît stilul de gîndire şi sfera de interese sunt diferite.

Deci, factorul gender, precum profesia şi vîrsta nu sunt criterii esențiale la formarea unei echipe, ci particularitățile psihologice ale jucătorilor trebuie luate neapărat în calcul.

Disciplina

Atitudinea serioasă față de joc trebuie să înceapă cu mult înainte de jocul propriu-zis. Membrii trebuie să se aşeze la masă odihniți, într-o stare fizică şi psihică bună. De asemenea, disciplina trebuie să se manifeste în respectarea regulilor pe care le stabileşte echipa pentru membrii săi.

Jocul este, în primul rând, o tensiune intelectuală serioasă şi din acest motiv, forma fizică a jucătorilor determină calitatea jocului. În acest sens, jucătorii trebuie să doarmă suficient, să se alimenteze la timp şi, după posibilități, să facă plimbări în aer liber. Neglijând aceste reguli simple, aceştia riscă să obosească mai uşor la masa de joc.

Reguli indiscutabile într-o echipă

Aceste reguli de joc în echipă sunt valabile atât pentru echipele de începători, cât şi pentru echipele experimentate.

Cât timp se citeşte întrebarea, toţi trebuie să asculte cu atenţie. Discutarea întrebării trebuie să înceapă numai după ce moderatorul rosteşte „timpul!".

Obiceiul de a discuta în timp ce este citită întrebarea îşi are rădăcinile în jocul intelectual de echipă contra timp (unde rapiditatea cu care se dă răspunsul corect are rolul cel mai important). În jocul intelectual cu timp fixat situaţia este alta – nu este de dorit de a discua versiunile în timp ce se citeşte întrebarea, pentru că în aşa caz există riscul de a scăpa informaţii importante.

Cineva din echipă trebuie în mod obligatoriu să conspecteze întrebarea.

Întrebări cu o structură complicată sunt întîlnite foarte des şi este imposibil de ţinut minte toate detaliile. În aceste cazuri, situaţia o poate salva cel care notează întrebarea. Desigur, nu se merită de a nota fiecare cuvânt ci este suficient de a nota datele esenţiale, cuvintele cheie şi, cel mai important, structura logică a întrebării.

Forma întrebării trebuie numaidecât să fie fixată pe foaie.

Prin „formă" se are în vedere ultima fraza a întrebării, care identifică ce anume trebuie să fie indicat în răspuns.

Echipa trebuie să ştie sigur care persoană notează forma întrebării, pentru ca în cazul apariţiei unor dubii cu privire la răspuns, căpitanul să poată face precizările necesare.

Prima versiune este cea mai valoroasă.

Această legitate nu trebuie luată prea în serios. Este suficient ca jucătorii să nu întîrzie să spună prima versiune care le-a apărut în gînd, iar dispecerul să se străduie să nu o uite.

Nu trebuie să se discute o singură versiune întregul minut.

O greşeală foarte des întîlnită este aceea că întreaga echipă încearcă, timp de un minut, să se convingă în certitudinea unei singure versiuni. Acestă discuţie nu are nici un sens – dacă aceasta este singura versiune, un căpitan raţional o va lua în considerare. Corect ar fi ca echipa să depună eforturi intelectuale spre a găsi variante alternative.

Discuţia nu trebuie încheiată până nu există certitudinea că răspunsul este corect.

Până şi în cazul în care versiunea corespunde întocmai condiţiilor întrebării nu există garanţia că autorul întrebării s-a referit anume la acest răspuns. Încetarea discuţiilor înainte de expirarea minutei poate avea loc, doar în cazul în care echipa cunoaşte exact fapta pe care este construită întrebarea.

Întrebările nu trebuie criticate în timpul jocului.

Chiar şi în cazul în care formularea întrebării vă pare greşită, structura prea sofisticată sau prea simplă, fapta neinteresantă – părerile în legătură cu aceste aspecte nu trebuie expuse în timpul rundei. În timpul jocului toată atenţia trebuie focusată pe încercarea de a ajunge la un răspuns corect.

Întrebarea trebuie uitată după ce răspunsul este dat.

Dacă echipă este preocupată de un răspuns pe care l-a greşit – cu siguranţă vor mai urma şi altele. Din acest motiv, începînd cu momentul în care a fost anunţat răspunsul corect, discutarea întrebării respective trebuie încheiată şi întrebarea trebuie uitată, de dorit, pînă la sfârşitul competiţiei. Nu trebuie uitat faptul că greşelile sunt caracteristice tuturor echipelor şi, odată ce răspunsul a fost dat, nu are sens să vă faceţi griji din cauza a ceea ce nu puteţi schimba.

Minutul de discuții

Jocul începe atunci când echipa se așează la masă. Felul în care se așează jucătorii la masă nu are influență foarte mare, dar totuși sunt câteva reguli care ar trebui luate în considerare pentru a ridica nivelul jocului.

În particular, trebuie de atras atenția la tembrul vocii jucătorilor și la auzul acestora. Cel care vorbește mai încet ar trebui să se amplaseze mai aproape de dispecer.

În afară de aceasta, în orice echipă există „perechi" – jucători care interacționează mai eficient când discută împreună decât când discută cu alți membri ai echipei. Spre exemplu, o astfel de pereche ar putea fi constituită dintr-un generator de idei și un critic. Ei trebuie să stea la masă în așa fel încât să le fie comod să discute, dar să nu fie izolați de echipă.

Important este faptul că într-o echipă care joacă de mai mult timp membrii ei au deja locurile stabilite. Această ordine la masa de joc nu trebuie schimbată neîntemeiat, mai ales dacă jucătorii se simt confortabil. Există doar două motive serioase care ar putea impune o eventuală schimbare: apariția unui membru nou în echipă (care poate schimba principial ordinea la masa de joc) și dimensiunile mult mai mari ale mesei de joc decât a celei cu care echipa s-a obișnuit deja.

Desigur, fiecare echipă are stilul său de joc, însă se pot delimita două tipuri de discuție și analiză a întrebărilor: energic și reținut. Stilul activ se caracterizează printr-o efervescență a emoțiilor, replicilor, ideilor și versiunilor. Practica arată însă că echipele care au un stil mai reținut de discutare a întrebărilor au rezultate mai bune, din motiv că obosesc mai puțin, sunt capabile să analizeze mai corect structura întrebării și să identifice mai eficient șirul logic.

Un alt aspect este propunerea versiunilor. Cel care este inițiat în tematica întrebării trebuie să propună versiuni cât mai scurte și complete și să nu piardă din timp comunicând detalii irelevante colegilor.

Strategia și tehnica

De fapt, strategia unei echipe în ceea ce privește competițiile include în sine răspunsurile la întrebările: „Care este scopul echipei?" și „Cu ce mijloace se va atinge acest scop?".

Pregătirea.

Înainte de începerea sezonului echipa trebuie să decidă care vor fi competițiile sau cupele la care va participa și ce eforturi va trebui să depună pentru a atinge un anumit nivel.

Contestările.

Rezultatele lucrului juriului care analizează contestările este, indubitabil, un factor care poate să schimbe atât ratingul, cât și dispoziția unei echipe. În caz că verdictul a fost dat în detrimentul echipei, membrii acesteia nu trebuie să-și facă griji din această cauză, pentru că apare riscul de a pierde concentrarea asupra întrebărilor.

Stilul întrebărilor.

Pentru ca răspunsurile să fie corespunzătoare întrebărilor, de multe ori, este necesar ca echipa să înțeleagă stilul întrebărilor și cât de „profund" gândesc autorii întrebărilor. Problema constă în aceea că o singură întrebare nu poate să servească pentru a remarca stilul autorului, iar pentru a face o statistică este necesar de a face observații asupra mai multor întrebări.

Situația în echipă.

Orice căpitan experimentat trebuie să-și cunoască foarte bine coechipierii și stările acestora. Bunăoară, unul și același jucător poate avea prestații diferite în momente diferite. O singură greșeală poate fi întâmplătoare, iar o concluzie privind înlocuirea în timpul competiției a unui jucător trebuie să fie luată cu multă precauție. Problema este mai gravă dacă căpitanul nu este în formă. În acest caz, funcțiile acestuia ar fi bine să fie preluate de către alt jucător.

Capitolul 4

Tehnici de discuție

Există un şir de tehnici standard de discutare a întrebărilor, care sunt cunoscute şi utilizate de majoritatea echipelor. Este important ca o echipă să fie capabilă de a utiliza mai multe tehnici şi de a putea intui tehnica care corespunde unei întrebări specifice. Uneori, pentru a ajunge la răspunsul corect, o echipă este nevoită să recurgă la câteva tehnici pe parcursul minutului. În acest capitol vom prezenta principalele tehnici de discutare a întrebărilor în echipă.

Echipa SER în timpul jocului

Procedee standard

Căutarea cuvintelor-cheie

În majoritatea întrebărilor, există nişte cuvinte-cheie, care ajută jucătorii să găsească versiunea corectă. Uneori ele sunt evidente, în acest caz rămâne doar de dedus, ce anume sugerează autorul întrebării prin aluzia respectivă. În alte cazuri, autorii maschează meticulos cuvântul-cheie. Atunci este nevoie de o analiză mai atentă a textului.

Întrebare: „Această țară poate fi numită „fosta provincie a Iliriei, Traciei, Greciei, Romei, Bizanțului, Bulgariei, Serbiei, a Porții Otomane şi iar a Serbiei. Dar cum este numită în ONU această țară astăzi?"

Este evident că este o țară balcanică, însă e destul de complicat de orientat în timp scurt în geografia zonei şi de ales, fără cunoştințe foarte profunde în istoria Europei centrale, între Muntenegru, Bosnia-Herzegovina, Macedonia sau Albania. Însă dacă remarcăm mențiunea „fosta provincie", atunci răspunsul devine evident.

Răspuns: "Fosta Republică Yugoslavă a Macedoniei, sau, în engleză, Former Yugoslav Republic of Macedonia". Comentariu: Din cauza protestelor Greciei, Macedonia aşa şi nu are o denumire proprie ca stat independent, FYROM fiind acceptată la nivel internațional ca substituție pentru denumire.

Întrebare: „Philip Macedonianul, înainte de a începe campania contra Spartei, le-a trimis locuitorilor oraşului următorul mesaj: „Dacă voi cuceri Sparta, o voi face una cu pământul". Dacă ştiți în ce regiune a Greciei se afla Sparta, o să vă fie mai uşor să-mi spuneți, ce anume i-au răspuns spartanii lui Philip."

La o asemenea întrebare este foarte greu să răspunzi corect. Variante de răspuns sunt foarte multe şi este dificil de a alege una singură. Sparta se afla în regiunea Laconica, anume de la stilul

de comunicare a spartanilor se trage expresia „a fi laconic". Deci, răspunsul va fi unul scurt. Însă oricum este greu de decis între mulțimea de răspunsuri de genul „niciodată" sau „încearcă".

La o analiză mai atentă a întrebării, observăm că în text de două ori se repetă cuvântul „dacă", indiciu suficient pentru a alege răspunsul.

Răspuns: „Dacă".

Acest procedeu urmează a fi aplicat nu numai în cazul când întrebarea se bazează doar pe cuvântul cheie. Trebuie de ținut minte faptul că întrebarea (cel puțin o întrebare bună) e o mică operă literară, şi din această cauză tot ce vă pare în plus, nenatural sau prea accentuat, poate fi o aluzie ce ghidează spre soluție. Analiza textului întrebării este baza jocului. De regulă, din ea puțeți obține tot de ce aveți nevoie, uneori chiar şi textul răspunsului.

Întrebările elementare

Deseori, se utilizează două procedee de a induce în eroare jucătorii. Primul constă în includerea în textul întrebării a răspunsului, mascat ca parte a întrebării.

Al doilea constă în elaborarea unor întrebări care nu au răspuns. Astfel, jucătorilor li se propune să răspundă la o întrebare fără soluții. Scopul lor, în acest caz, este să înțeleagă timp de un minut că răspunsul nu există de fapt.

Întrebare: „Tradiția susține că logica a fost inventată de către Parmenide în secolul 5 înainte de Hristos. Pe parcursul secolelor, mai multe minți luminate ale omenirii au lucrat asupra dezvoltării acestei discipline. Unele probleme de logică au preocupat şi preocupă şi azi persoanele care activează în acest domeniu de studiu. Propun şi atenției voastre o problemă de logică, care a fost pentru prima oară formulată de Epimenides. Spuneți, vă rog, este adevărată sau falsă afirmația unui mincinos că el minte?"

Până la urmă, întrebarea se reduce la aprecierea corectitudinii sau a falsității afirmației unui mincinos că el minte. Practica a arătat că membrii majorității echipelor după ce au încercat să soluționeze problema pe cale silogistică, pe la secunda 30 a discutării se împărțeau în două tabere, dintre care una susținea că afirmația este adevărată, iar alta – că este falsă.

Răspuns: "Problema nu are soluții". Comentariu: Aşa numitul paradox al lui Epimenides, cunoscut şi ca paradoxul mincinosului, este exemplu de frază ce are sens din punct de vedere gramatic, dar nu şi din punct de vedere logic. Această afirmație poate fi adevărată numai dacă este falsă şi poate fi falsă numai dacă este adevărată.

Căutarea într-un şir de elemente

Această metodă urmează a fi utilizată într-o măsură sau alta la discutarea majorității întrebărilor. Însă sunt unele întrebări, la care utilizarea acestei metode este baza răspunsului.

Întrebare : „În engleza acest şir infinit începe aşa: 3, 3, 5, 4, 4, 3... În rusă: 4, 3, 3, 6, 4, 5... În franceză: 2, 4, 4, 6, 4, 3... Dar în română?"

Sigur, principala condiție pentru a răspunde este de a depista despre ce şir este vorba. Aşa că urmează a încerca, care din mai multe şiruri infinite corespunde acestor condiții.

Răspuns: "3, 3, 4, 5, 5, 4..." Comentariu: Este vorba despre un şir de cifre care reprezintă numărul de litere în cuvintele din şirul de numerale ale fiecărei limbi. Engleza: one, two, three, four, five, six (3, 3, 4, 5, 5, 4 litere), franceza: un, deux, trois, quatre, cinq, six (2, 4, 4, 6, 4, 3 litere) etc.

Căutarea asociațiilor

Această metodă se aseamănă cu căutarea în şirul de elemente, doar că lista elementelor din şir este limitată la asociațiile referitoare la întrebare. Sigur, dintre asociații urmează a fi alese primele, cele mai evidente, altfel puteți să vă înglodați într-un şir nesfârşit de asociații.

Întrebare: „Atenție! În această întrebare, ceva a fost înlocuit prin X. Conform unei legi americane bizare, ai voie să foloseşti X, doar dacă ai licență de vânătoare. Într-o emisiune TV, cu ajutorul unui număr mare de X şi dopuri de plută, s-a reprodus mecanismul reacției nucleare: 2-3 neutroni eliberați dintr-un atom lovesc 2-3 atomi, eliberând astfel alți neutroni etc. Nu vă cerem să spuneți ce am înlocuit prin X. Numiți partea componentă a unui vestit ciclu chinez, legată, într-un fel, de X."

Întrebarea are o structură destul de complicată şi la prima vedere este greu de răspuns corect. Însă dacă vă uitați doar la întrebarea finală, o să vedeți că se cere elementul unui vestit ciclu chinezesc. Cel mai renumit ciclu chinezesc este horoscopul oriental. Dintre animalele ce populează acest horoscop, care ar avea obiecte legate de el, primul care vine în gând este şoarecele / şobolanul şi capcana de şoareci. Capcana de şoareci are o oarecare legătură cu vânătoarea şi cu ajutorul multor capcane de şoareci într-adevăr poate fi arătată reacția în lanț.

Răspuns: „Anul şobolanului/ al şoarecelui". Comentariu: X este capcana pentru şoareci.

Teme abordate mai frecvent

Cu timpul veți observa că lucrările unor anumiți autori se bucură de o popularitate mai mare la autorii de întrebări. De exemplu, i-aş menționa pe Eminescu, Bulgakov, Dumas. Sigur, jucătorii trebuie să cunoască destul de bine opera lor.

Întrebare: „În fizică, constanta „c" semnifică viteza de propagare a luminii (a undelor electromagnetice) în vid şi este egală cu 299 792 458 metri pe secundă. Este binecunoscut faptul că, datorită distanțelor mari ce despart stelele, lumina lor ajunge cu o mare întârziere. Astfel, distanța de la Proxima Centauri (cea mai apropiată stea) este parcursă de lumină în 4,2 ani, iar de la centrul Căii Lactee – în 26 000 ani. Acest fenomen, de latență a imaginilor venite de la distanțe mari, a fost descris foarte frumos într-o operă clasică a poeziei românești din secolul XIX, care foloseşte fenomenul ca o metaforă lirică. Scrieți, vă rog, orice strofă din poezia respectivă."

Nu este o problemă să stabilim opera clasică a poeziei române din sec. XIX care descrie fenomenul. Pentru unele echipe, însă, a fost problematic să scrie o strofă întreagă din poezia „La steaua".

Răspuns: „La steaua care-a răsărit/ E-o cale-atât de lungă,/ Că mii de ani i-au trebuit/ Luminii să ne-ajungă."

Trebuie de ținut cont de faptul că, în cadrul jocurilor la campionatele internaționale, nimerim în alt mediu cultural. Şi chiar dacă o echipă nu intenționează să participe la astfel de competiții, nu se ştie niciodată…

Reconstituirea contextului cultural

Nu totdeauna întrebările conțin toată informația necesară pentru a găsi răspunsul. Uneori este nevoie de a utiliza informații suplimentare. La întrebările bune, aceste date sunt destul de larg cunoscute.

Întrebare: „În anul 1961 studioul Moldova-Film a produs filmul "*Omul care merge după soare*", în regia lui Mihail Calic. Este un film despre un copil care vrea să afle unde ajunge soarele şi cutreiera în acest scop străzile Chişinăului. Deşi filmul nu avea nici o tentă politică, era plin de voie bună şi de soare, al II-lea secretar al CC al PC al Moldovei a criticat aspru filmul, probabil chiar înainte de a-l vedea. Explicaţi reacţia secretarului comunist."

Pentru a putea răspunde la această întrebare, este nevoie de a cunoaşte contextul politic al perioadei respective şi antagonismul Uniunii Sovietice faţă de occident.

Răspuns: „Daca omul merge după soare înseamnă ca el merge spre… VEST."

Procedee mai puţin cunoscute

Scăpaţi de tot ce-i în plus

Foarte des în textul întrebării este multă informaţie care nu se referă la întrebarea propriu-zisă şi nu ajută la găsirea răspunsului. Este foarte important ca jucătorii să poate înţelege, care informaţie din întrebare este esenţială, şi care – nu.

Întrebare: „Unul dintre cei mai controversaţi, dar şi premiaţi autori de science fiction din SUA, Harlan Ellison, era binecunoscut pentru tendinţa sa de a contraria cititorii. Printre cele mai populare povestiri menţionăm „Căieşte-te, Arlechin!", a spus omul Tic-Tac", „Fiara care-şi striga iubirea spre inima lumii" şi *„Eu văd un om stând pe scaun, iar scaunul muşcându-l de picior"*. Una dintre cele mai renumite şi premiate povestiri ale sale descrie situaţia disperată şi fără de scăpare a ultimului om de pe Pământ care este torturat de maşinile ce au distrus omenirea. Această povestire se numea *„Eu nu am gură şi trebuie…"*. Continuaţi titlul povestirii."

Din textul întrebării esenţială este afirmaţia despre obiceiul lui Ellison de a impresiona cu denumirile povestirilor, şi informaţia despre povestirea, denumirea căreia trebuie continuată. Trebuie găsită o denumire care ar purta o încărcătură puternică emoţională şi ar transmite situaţia fără de ieşire a eroului povestirii.

Răspuns: „… să strig". De altfel, Ellison a avut totdeauna o influenţă puternică asupra cinematografului. Astfel, unul dintre creatorii filmului „Matrix" a recunoscut că scena când lui Neo îi dispare gura a fost inspirată din denumirea acestei povestiri.

Căutaţi simplul în complex

Procedeul este similar celui precedent. Uneori este suficient să înţelegeţi că întrebarea nu este atât de complicată pe cât pare.

Întrebare: „Într-un război s-au ciocnit culorile neagra, roşie, verde şi alba. Câmpul pe care s-a petrecut totul, era de asemenea negru. Pe măsură ce ele se băteau, acţiunea se deplasa de-a lungul câmpului, lăsând peisajul complet schimbat. Dar ce anume a fost rezultatul acestor ciocniri."

Sigur, prima idee se referă la crearea unei noi naţiuni sau alianţe. Însă trebuie de ţinut minte că nu suntem la examenul de istorie şi să încercăm să mai căutam alte variante.

Răspuns: „Un covor tradiţional moldovenesc". Comentariu: Războiul e de ţesut, câmpul negru e urzeala, iar culorile sunt ale aţelor folosite la împletitul covorului."

Real sau imaginar?

Uneori este destul de dificil de a înțelege dacă în întrebare se face referință la lumea reală sau la lumea imaginară (a cărților, filmelor, etc.). Însă fără a înțelege aceasta, este imposibil de a răspunde la întrebare.

Întrebare: „Primul a condus 6 războaie de independență, fiind președinte oficial a 4 state. În campaniile sale, a parcurs 123 mii de km, mai mult decât Columb și da Gama luați împreună. Este unul dintre puținele persoane, în cinstea căruia a fost numit un stat. Nu a avut copii. Al doilea a condus 32 de războaie, fiind de partea liberalilor. S-a născut cu ochii deschiși și în cămașă. Poate anume acestui fapt i se datora norocul ce l-a însoțit totdeauna - unica rană primită și-a făcut-o cu propria mână. A avut 17 copii de la 17 femei diferite. Numiți-i pe primul și pe al doilea, știind că al doilea este inspirat de primul."

Primul poate fi identificat destul de ușor – într-adevăr, în cinstea la puține persoane au fost numite state. Al doilea, însă, este mult mai dificil de găsit. Și dacă nu reușiți la timp să înțelegeți că este vorba de un personaj imaginar – nu veți putea răspunde corect la întrebare.

Răspuns: „Simon Bolivar și Colonelul Aureliano Buendia". Comentariu: Simon Bolivar a fost președinte în Venesuela, Columbia, Bolivia și Peru. Colonelul Aureliano Buendia este unul dintre eroii romanului „Un secol de singurătate" de Gabriel Garcia Marquez, care, de altfel, este recenzat pe pagina web www.cuc.md. Scriind despre el, Marquez s-a inspirat din viața lui Bolivar.

Echipa MIX discută

Priviți de sus

Principalul lucru care deosebește jocul intelectual de echipă cu timp fixat de o banală victorină este aceea, că răspunsurile trebuie să fie neașteptate, uneori chiar paradoxale. Sigur, nu toate sunt așa, însă foarte multe. Acest lucru trebuie ținut în minte la analiza întrebărilor, și uneori pentru a da răspunsul este nevoie de a „ieși" din mulțimea de versiuni sugerate de întrebare, și de a căuta în afara lor. Un exemplu de astfel de întrebare este acea cu războiul de țesut. Sau iată un alt exemplu.

Întrebare: „În 1860 la Londra sute de oameni au fost invitați personal la o ceremonie de scăldare a leilor albi in Tower. O mare mulțime a invadat atunci Towerul pentru a vedea scăldarea leilor albi. Atenție întrebarea: în ce zi a anului 1860 s-a anunțat acest grandios eveniment?"

Încercările de a vă aminti careva evenimente memorabile din anul 1860 sau de a vă aminti sărbătorile oficiale britanice, legate de scăldarea leilor albi în Tower nu vor da nici un rezultat. Însă data, la care a fost jucată această întrebare, i-a ajutat pe mulți să se ridice asupra planului versiunilor obișnuite.

Răspuns: „1 aprilie."

Sugestia lipsă

Oricât de ciudat nu ar părea, deseori rezolvarea unei întrebări se datorează nu informației incluse în întrebare, ci informației lipsă. De aceea, când vă pare că din întrebare lipsește o informație esențială sau că în locul unui cuvânt putea fi utilizat altul, mult mai potrivit, înseamnă că întrebarea a fost construită așa pentru a nu fi prea simplă.

Întrebare: „Printre ordinele religioase medievale cele mai cunoscute sunt: ordinul Dominican, ordinul Franciscan, ordinul Hospitalierilor sau al cavalerilor de pe Malta, ordinul Cruciaților, ordinul Mercedarian sau al cavalerilor Sfântului Eulalia. Unele dintre aceste ordine erau călugărești, altele - cavalerești. Este incontestabilă influența pe care ele au avut-o asupra vieții religioase, politice și culturale a evului mediu. În anul 1119, Hugo de Payen a înființat, împreună cu alți 8 sau 9 cavaleri, un ordin care se numea "*Cavalerii săraci ai lui Hristos și ai …*". Continuați denumirea ordinului."

Dacă analizăm lista ordinelor enumerate, vom observa imediat că practic cel mai cunoscut ordin medieval, ordinul templierilor, a fost omis. Aceasta este o sugestie suficientă pentru a stabili direcția de căutare. Rămâne doar ca cineva din echipă să-și amintească, în care templu anume au decis Hugo pe Payen și colegii săi să înființeze ordinul.

Răspuns: „…templului lui Solomon." Comentariu: Acest ordin este mai cunoscut sub denumirea "Ordinul cavalerilor templieri."

Forma formei

După cum am menționat anterior, pentru a răspunde corect, este necesar de a se reține forma în care a fost pusă întrebarea. Însă uneori chiar în forma întrebării poate fi ascunsă o sugestie.

Întrebare: „Ascultați următorul șir: Jim Morrison – 3 iulie 1970; Jimi Hendrix – 18 septembrie 1970; Janis Joplin – 4 octombrie 1970. Atenție, întrebarea: de ce?"

Dacă nu cunoașteți bine biografia acestor legende ale rockului, va fi complicat să înțelegeți ce evenimente s-au petrecut cu ei în 1970 și să răspundeți la întrebare. Variante sunt o mulțime – au primit același premiu, au ajuns în topurile audienței, au avut concerte în același oraș, etc. Însă întrebarea „de ce" solicită un răspuns mai specific, iar majoritatea variantelor menționate anterior sau generează răspunsuri de genul „fiindcă cântau bine", dau solicită cunoștințe prea aprofundate. Însă dacă presupunem că șirul din întrebare include datele morții lor, atunci imediat ne amintim despre „boala" profesionistă a muzicienilor și răspunsul se generează pe dată.

Răspuns: „Droguri / supradozare." Comentariu: Se presupune că ei toți au murit din cauza consumului excesiv de droguri în diverse forme.

Cel mai complicat

Cel mai greu lucru în timpul jocului este alegerea versiunii corecte din multiplele variante de răspuns, generate de echipă. Din această cauză, capacitatea de a alege din mulțimea de versiuni pe acea corectă și este indicatorul calității jocului unei echipe. Pentru a mări capacitatea de a selecta versiunile corecte, urmați câteva reguli simple.

Gândiți ca autorul

De regulă, persoana care scrie o întrebare, o scrie fiindcă ea i-a părut interesantă. Jucătorii experimentați cunosc această senzație de corectitudine a versiunii propuse (să o numim „declic"). Sigur, fiecare echipă reacționează diferit la aceeași întrebare, pentru unii declicul este

foarte puternic, alții nu-l simt deloc, şi foarte des veți simți declicuri false. Însă cu timpul veți învăța să deosebiți declicurile false de cele adevărate.

Întrebare: „Cu toții ştim ca daca vedem in fața noastră mai mulți omuleți verzi, atunci trebuie să ne adresăm la psihiatru sau trebuie să ne lăsăm de băut. Dar ce sfătuieşte legea, în caz ca vedem în fața ochilor un singur omuleț verde?"

Variante pot fi foarte multe, însă declicul la răspunsul corect este, de regulă, foarte puternic.

Răspuns: „Să trecem strada."

Factori externi

Deseori întrebările, pentru a fi răspunse, solicită de la echipe să țină cont şi de factorii externi. Aceasta se poate referi la dată, locul petrecerii jocului, vre-un eveniment cu ocazia căruia se face jocul, etc.

Întrebare: „Ce se primeşte, dacă se adună împreună Johnny Depp, Juliette Binoche, Alfred Molina, Judi Dench şi Carrie-Anne Moss? La această întrebare poate să vă ajute dacă ştiți că Johny Depp a recedivat în aceasta..."

Este evident că e vorba despre un film, însă e greu reuşeşti într-un minut să-ți aminteşti filmul în care ei au jucat împreună. În schimb, dacă ții cont de aceea că la începutul rundei respective organizatorii au servit toate echipele cu ciocolată, răspunsul vine de la sine.

Răspuns: „Ciocolată." Comentariu: Toți aceşti actori au jucat în filmul „Chocolat" de Lasse Hallstrom. Johny Depp a jucat, de asemenea, în filmul „Charlie şi fabrica de chocolată".

Cel mai cunoscut element

Când urmează a se alege din un şir de elemente şi nu există posibilități de înlăturare a acelor incorecte, urmează a se alege cel mai cunoscut din şirul respectiv.

Întrebare: „Trecătoarea maritimă Oresund, sau Sound, sau Zund, este una dintre cele mai aglomerate trecători maritime contemporane, importanța căreia a început să crească încă din secolul 13. Această trecătoare este păzită pe un mal de oraşul Helsignør, pe alt mal ce se află în altă țară, de oraşul Helsingborg. Castelul Kronborg, care se află lângă Helsignør, a fost construit în perioada 1574 – 1585 pe malul trecătorii. Acest castel, pe lângă amplasarea strategică pe care o are, este poate şi mai renumit pentru o operă dramatică, acțiunea căreia se desfăşoară în acest castel. Numiți țara, unde el se află."

Pentru răspuns, este suficientă referința la o operă dramatică, acțiunea căreia se derulează într-un castel. Cea mai cunoscută piesă cu castele este, de sigur, „Hamlet". Restul este simplu.

Răspuns: „Danemarca." Comentariu: Zundul este trecătoarea care desparte Danemarca de Suedia. Acțiunea piesei „Hamlet" are loc în castelul Kronborg, numit şi Elsinor.

Suport şi încredere

În jocul intelectual de echipă cu timp fixat, adoptarea colectivă a deciziilor privind răspunsul final are, de regulă, urmări grave. Selectarea răspunsului trebuie, de regulă, să intre în atribuțiile unei singure persoane, în majoritatea cazurilor, căpitanul. Toți jucătorii însă trebuie să înțeleagă la ce presiune psihologică este supusă această persoană. Răspunsurile corecte, date de el, sunt de

regulă acceptate de echipă ca ceva de la sine înțeles, pe când orice eroare este interpretată ca greşeala lui personală – doar echipa a generat răspunsul corect, iar de la ea mai mult nu se cerea nimic. Aşa o atitudine nu este chiar corectă.

De aceea, căpitanul echipei urmează a fi susținut de către membrii echipei. Jucătorii care consideră că au versiunea corectă, trebuie să insiste asupra ei, pentru a convinge restul membrilor echipei şi în special pe căpitan despre corectitudinea ei. Căpitanul trebuie convins despre corectitudinea versiunilor, însă prin argumente, nu prin emoții. La rândul lor, membrii echipei trebuie să aibă convingerea că orice argumente raționale vor fi auzite şi luate în considerație. Dacă nu e aşa, trebuie de gândit la schimbarea căpitanului.

Pentru adoptarea deciziei, căpitanului trebuie de lăsat câteva secunde la finele discuției, în cadrul cărora el va putea lua o decizie cumpătată. Însă aceasta nu înseamnă că în secunda 50 toți trebuie să tacă şi să-l privească cu expresia datoriei împlinite pe căpitan, cum acesta încearcă chinuitor să aleagă din mulțimea de versiuni una plauzibilă. El trebuie ajutat, dar foarte atent. La rândul său, căpitanul poate să întrebe părerea unor membri a echipei, însă decizia oricum este primită de către el.

Cele mai răspândite tipuri de întrebări

(după Boris Burda; răspunsurile la exemple sunt date la sfârşitul tipologiei)

Următoarea clasificare nu este nici unică, nici cea mai amplă. În schimb, este destul de clară şi tocmai bună pentru a ă incita să vă documentați în continuare.
Apropo, întrebările care aparțin doar unui singur tip se întîlnesc destul de rar, mai răspîndite fiind cele mixte. Combinarea tipologiilor le face mai captivante şi variate.

Întrebări de selecție

Cel mai răspîndit tip de întrebări. În baza informației ce se conține în întrebare, dintr-un număr limitat de variante de răspuns se poate alege cea corectă. Desori, informațiile oferite sînt puțin cunoscute, dar acestea au tangență cu evenimente binecunoscute, şi această tangență trebuie găsită.

Exemplu 1: Conform unei legende greceşti, pentru a răzbuna înfrîngerea giganților, mama lor, Gaea, a născut un monstru pe nume Tifon. Cînd acesta s-a năpustit asupra Olimpului, aceştia, în panică, s-au transformat în animale şi au fugit. Zeus s-a transformat în berbec, Hera – în vacă, Artemis – în pisică, Hermes – în Ibis, Afrodita – în peşte, Dionis – în țap. Unde anume au fugit zeii?

Mozaic

În întrebare se includ cîteva date despre un obiect, fenomen, persoană, deseori aceste date fiind din domenii absolut diferite şi se cere de dedus despre ce sau cine este vorba. Informațiile oferite nu au nici o legătură între ele (spre deosebire de cele din modelul anterior), fiecare din ele îngustînd aria de căutare.

Exemplu 2: ACEŞTIA îi ajută pe jucătorii începători să joace contra unui jucător mai experimentat. ACEŞTIA îi încurcă pe vînzătorii chinezi de perle să ducă tratative referitoare la prețul marfei lor. ACEŞTIA reprezintă, practic, unicul privilegiu al ofițerilor din Israel. Aristotel Onassis nu ducea niciodată tratative de afaceri fără ACEŞTIA. Numiți-i pe ACEŞTIA.

Etimologie

În această categorie, intră întrebările referitoare la originea unui cuvînt sau a unei expresii. Tot aici, se încadrează cele care includ forma inițială a cuvîntului căutat sau partea mai puțin cunoscută a unei expresii cunoscute.

Exemplu 3: Acest proverb latin se termină prin „sănătatea – în apă". Cu ce cuvinte începe?

Cele mai răspândite tipuri de întrebări (continuare)

Ce a spus...

Se citează spusele înţelepte sau ingenioase ale unei persoane (de obicei cunoscute) sau un gând din folclor. Sarcina e să terminaţi fraza propusă (uneori, să restabiliţi începutul sau cîteva cuvinte din mijloc). Astfel de fraze au o logică bine definită, care acceptă un singur răspuns. De obicei, nu se cere reproducerea mot-a-mot a fragmentului omis, se acceptă şi variante apropiate ca sens.

Exemplu 4: Terminaţi spusele lui Patrick O'Rurck: „Bunele maniere reprezintă o combinaţie atît de iscusită dintre inteligenţă, educaţie, bun gust şi stil, încît nu mai aveţi nevoie de..."

Problemă

Întrebarea constă în expunerea unei probleme tehnice, psihologice, diplomatice etc., soluţionate mai înainte. De la voi se cere să reproduceţi soluţia respectivă (deseori anecdotică sau paradoxală) sau să explicaţi esenţa deciziei luate.

Exemplu 5: Odată, pasagerii trenului Liverpool-Londra au devenit martorii unui incident destul de amuzant şi educativ. În vagonul pentru nefumători, un tânăr arogant şi-a aprins o ţigară şi a început destul de provocator să sufle fumul în faţa doamnei de vizavi, ignorînd observaţiile acesteia. Mulţi în locul doamnei s-ar fi mutat pur şi simplu, însă ea a acţionat conform unei instrucţii de pe peretele vagonului. Ce anume a făcut?

Alegorie

Se descrie ceva cunoscut dintr-o perspectivă neobişnuită, care face mai dificilă, dar, totodată, mai interesantă, căutarea răspunsului.

Exemplu 6: La greci şi romani aceasta ajungea până la piept, iar la sciţi – tocmai pînă la urechi. Abia în sec. VI e.n. Velisar a reuşit să facă în aşa fel, ca la toţi luptătorii săi aceasta să ajungă pînă la urechi. Ce anume?

Fundal istoric

Este vorba de o situaţie din trecut, iar răspunsul la întrebare decurge din cunoştinţele pe care le aveţi despre evenimentul descris.

Exemplu 7: Aceasta a durat de la 19 martie pînă la 8 iulie 1815. Ce anume?

Problemă de logică

Este o întrebare strict determinată, „rezolvarea" căreia se bazează practic integral pe informaţiile din întrebare şi utilizarea logicii.

Exemplu 8: Prin ce anume l-a atras pe chinezul Chang Heng fracţia 92/29, iar pe chinezul Tsu Chung Ti – fracţia 355/133?

Nonsens

Aceste întrebări par absurde din punct de vedere al logicii, dar capătă sens în cadrul jocului. Vi se propune să numiţi obiectul sau subiectul care posedă caracteristicile prezentate, iar în realitate acesta nu există deloc sau caracteristicile se extind asupra tuturor elementelor dintr-un grup. Cu alte cuvinte, vi se întinde o capcană, pe care trebuie să învăţaţi să o depistaţi.

Exemplu 9: Cu toţii ştim că victoria conchistadorilor spanioli în America de Sud se datorează, parţial, cavaleriei utilizate contra indienilor, care nu aveau animale de călărie domesticite bune pentru luptă. De ce indienii nu au domesticit mustangii sălbatici, care se supun uşor dresării?

Sugestie ascunsă

Întrebarea care, practic, nu poate fi dezghiocată, dacă treceţi cu vederea anumite cuvinte şi fraze din textul întrebării, care, aparent, nu au nici în clin, nici în mînecă legătură cu întrebarea. Totuşi, anume ele vă indică asupra răspunsului corect.

Cele mai răspândite tipuri de întrebări (continuare)

Exemplu 10: Imperatorul Octavian August, la 13 ianuarie a. 27 î.e.n, a abdicat de la puterea dictatorială, pe care a deţinut-o în timpul războiului cu Antoniu. Drept mulţumire, imperatorul a primit din partea senatului titlul pe care, cu siguranţă, l-aţi auzit cu toţii. Care este acest titlu?

Calambur

Întrebarea dată este, de obicei, îşi pierde sensul în forma scrisă. În schimb, ea este mai mult decît binevenită în cea orală, deoarece, la auz, nu putem înţelege dacă un cuvînt se scrie între ghilimele sau nu, cu majusculă sau minusculă, şi dacă, în general, acolo se află cuvîntul auzit de noi şi nu un omonim sau paronim al acestuia.

Exemplu 11: [Ghilimelele nu se citesc] Dacă înlăturăm din ACEST CUVÎNT „a 10-a parte", vom obţine ¾ din numele unui vestit scoţian, care a fost surdopedagog, profesor de fiziologie la universitatea din Boston şi fondator al Societăţii Naţionale de Geografie din SUA. Faima mondială însă şi-a căpătat-o datorită unei invenţii. Numiţi cuvântul iniţial.

Clar ca bună ziua!

Această întrebare nu conţine hint-uri evidente. Unica variantă posibilă de răspuns nu poate fi substanţial motivată, însă alte variante sînt în general absurde. Astfel, ne rămîne anume acea variantă iniţială, neargumentată, dar, cel puţin, reală. Uneori, răspunsul poate să vă pară prea banal şi veţi ezita să-l scrieţi. În acest caz, nu vă rămîne decît să vă bazaţi pe intuiţie.

Exemplu 12: Uitîndu-vă la degete, puteţi observa care este viteza aproximativă de mişcare a continentelor. În ce mod?

***

Răspunsuri la exemple

Răspuns 1: Pe cer – sunt constelaţiile.

Răspuns 2: Ochelarii de soare. În prima propoziţie este vorba de jucătorii de pocher.

Răspuns 3: Adervărul e în vin – in vino veritas.

Răspuns 4: ...inteligenţă, educaţie, bun gust şi stil.

Răspuns 5: L-a umplut de spumă contra incendiului pe bietul fumător.

Răspuns 6: Coarda arcului.

Răspuns 7: Cele 100 de zile de reîntoarecere a lui Napoleon la tronul Franţei

Răspuns 8: Erau cele mai apropiate de numărul pi.

Răspuns 9: Pentru că pe atunci în America nu erau cai – mustangii sunt caii sălbăticiţi pe care europenii i-au adus în America.

Răspuns 10: Augustul

Răspuns 11: Decibel. "Deci" este, în traducere din latină, "a zecea parte". Numele profesorului este Bell, inventatorul telefonului.

Răspuns 12: Viteza deplasării plăcilor continentale este egală cu viteza creşterii unghiilor.

Capitolul 5

De la jucător la autor

Pentru cei care doresc atât de mult să alcătuiască întrebări, dar nu ştiu cum (cât şi pentru cei care doresc să critice o întrebare dar nu ştiu din care parte să apuce) a fost scris acest capitol.

O întrebare bună nu apare drept rezultat la „a tunat şi am făcut întrebarea", „of, n-avem întrebări pentru mâine" sau „trebuie să facem întrebări pe care nimeni să nu le poată răspunde". O întrebare ar trebui să apară în rezultatul parcurgerii a mai multe etape, prezentate mai jos.

Vom începe de la a enumera câteva axiome ale jocului intelectual de echipă cu timp fixat:

1. Jocul este o competiție dintre intelecte, nu dintre cunoştinţe.

2. La joc trebuie să participi din plăcere şi pentru plăcere.

3. Te satisface doar jocul în care rezultatul depinde de tine.

4. Te satisface doar jocul în care ai avut un oponent demn.

5. Fiecare întrebare abordată este un mic joc aparte.

6. În acest joc adversarul echipei este întrebarea sau autorul întrebării.

7. Misiunea celui care alcătuieşte întrebarea este de a fi un oponent demn.

De aici rezultă câteva principii pe care trebuie să le cunoască autorii de întrebări:

1. Răspunsul la întrebare trebuie să poată fi dedus din întrebare.

2. Întrebarea trebuie să fie unică pentru toți.

3. Trebuie să fie posibil de răspuns la întrebare în baza cunoştinţelor generale.

4. La răspuns nu trebuie să se ajungă întîmplător.

5. Răspunsul trebuie să fie dat strict la întrebarea care a fost pusă.

6. Întrebarea trebuie alcătuită folosind informații interesante.

7. Tema întrebării nu trebuie să fie banală.

Pentru a asigura conformitatea cu principiile de mai sus, o întrebare trebuie să treacă prin 8 etape de „producție":

1. Culegerea datelor

Pentru a formula o întrebare bună, este necesar un ansamblu de date care ar servi drept puncte de reper. La baza unei întrebări frumoase stă de obicei un eveniment inedit, care prezintă interes pentru echipe. Acest eveniment trebuie "susținut" cu cît mai multe informații. Datele culese alcătuiesc factura întrebării. Factura întrebării poate să fie constituită din 3-10 informații.

Drept surse de date pot servi cărțile, ziarele, enciclopediile, emisiunile TV, Internetul, spectacolele, glumele, povestioarelele ghizilor, viață de zi cu zi. Însă informația nu trebuie să fie arhicunoscută, pentru a exclude probabilitatea ca echipele să o cunoască.

2. Structurarea datelor

De structurarea datelor depinde în cel mai direct mod formularea optimă a întrebării. Inițial, factura trebuie divizată în "unități de sens" – subiecți, legături dintre subiecți, proprietăți şi caracteristici, după care se decide care vor face parte din întrebare şi care nu. Scheletul întrebării se alcătuieşte din compunerea acestor "unități".

3. Controlul facturii

Trebuie să se ia în calcul următoarele aspecte:

- Prezența şirului logic.

- Existența mai multor răspunsuri la întrebare.

- Necesitatea cunoştințelor deosebite.

- Gradul de dificultate a întrebării.

- Banalitatea întrebării.

- Alegerea unei singure variante în cazul existenței unei multitudini de variante.

- Verificarea surselor.

- Verificarea veridicității.

După verificarea scheletului întrebării în funcție de parametrii de mai sus, devine clar care sunt lacunele întrebării. În continuare acestea trebuie înlăturate, prin adăugarea unor noi informații sau prin modificarea scheletului întrebării.

Cele 13 porunci ale autorului de întrebări

1. Întrebarea trebuie să fie succintă.

2. Folosiți sinonime, nu repetați același cuvînt.

3. Folositi cuvinte simple.

4. Evitați, pe cât este posibil, polisemia.

5. Evitați cuvintele generalizatoare.

6. Formulați întrebarea clar.

7. Creați o legătură între frazele întrebării.

8. Întrebarea trebuie să sune frumos.

9. Răspunsul la întrebare trebuie să fie scurt.

10. Răspunsul corect trebuie să fie UNIC.

11. Întrebările nu trebuie să fie subiective.

12. Adăugați la întrebare şi comentarii.

13. Indicați sursa.

4. Prelucrarea întrebării

O întrebare pentru jocul intelectual de echipă cu timp fixat poate conține în sine 6 tipuri de informație:

Evenimente – informația necesară pentru a fi posibil de răspuns la întrebare.

Fraza interogativă – informația despre răspuns şi forma acestuia.

Aluzii – informația care ar putea ajuta la stabilirea unui răspuns, dar care nu este vitală pentru jucători.

Pseudoaluzii – aluziile care îndreaptă spre un răspuns greşit.

Repere – informația care îi permite celui care alcătuieşte întrebările să excludă alte răspunsuri.

Umplutură – informația care nu se include în nici una din categoriile de mai sus.

Dintre aceste 6 tipuri de informație, obligatorii sunt numai primele două: evenimentul şi fraza interogativă.

Procedeele de prelucrare a întrebărilor sunt folosite pentru a complica sau simplifica întrebarea, fie pentru a o face mai interesantă:

Codificarea. Codificarea constă în înlocuirea unui eveniment cu descrierea sa, cu o particularitate evidentă, cu o metaforă sau cu o aluzie.

„Mersul cu calul". Dacă inițial trebuia de ajuns la un „X", atunci după aplicarea acestui procedeu jucătorii trebuie să se orienteze la un oarecare „X1", care are legătură cu „X".

Simplificarea facturii. Din structura întrebării sunt omise anumite informații, ceea ce complică misiunea jucătorilor. Ideea este că jucătorii trebuie să fie capabili să restabilească prin prisma logicii elementele omise.

Aluziile. În întrebare se introduc cuvinte sau îmbinări de cuvinte care se asociază într-un fel sau altul cu răspunsul corect.

Indiciile. În întrebare se introduce un semn (un cuvînt, o particularitate), care servește la deducerea existenței unui lucru, a unui fenomen etc. Indiciile sunt necesare pentru a îndrepta jucătorii spre un singur răspuns corect.

Reperele. Reperele sunt niște semne de identificare a unui răspuns corect. Spre deosebire de indicii, reperele sub nici o formă nu-i ajută pe jucători să ajungă la răspunsul corect.

Autorul fictiv. Acest procedeu este utilizat pentru a ușura și a anima întrebarea, fie în calitate de reper. Esența acestui procedeu constă în atribuirea „dreptului de autor" unui personaj sau personalitate istorică, făcîndu-se și o aluzie în același timp.

Mișcarea falsă. Jucătorii sunt duși în eroare de o aluzie falsă, sau de o factură dual㠂. În așa mod ei se abat de la răspunsul corect.

Adăugarea unui nivel. Închipuiți-vă o scară cu 3 trepte. Pentru a ajunge la răspunsul corect de la capătul scării trebuie parcurse toate 3 scări. Folosind acest procedeu, crește gradul de deificultate a întrebării.

Cutia neagră. Este un procedeu de animare a întrebării. În cazul în care răspunsul la o întrebare reprezintă un obiect uzual și accesibil, acesta este introdus acolo.

„Ce am în buzunar?". În cazul în care obiectul este foarte mic, acesta este ascuns în buzunar și jucătorii trebuie sa răspundă la întrebarea „Ce am în buzunar?".

Desenul. În cazul în care, pentru a ajunge la un răspuns, este necesar de știut cum arată un anumit obiect sau persoană, poate fi prezentat un desen sau tablou.

Greșeli tipice la autori

Principalele greșeli apar din nerespectarea următoarelor principii:

Trebuie sa fie un motiv ca întrebarea sa existe

Greșeli:

a) Întrebarea prezintă un fapt neinteresant.

b) Întrebarea prezintă un fapt arhicunoscut.

c) Întrebarea prezintă un fapt interesant doar pentru un cerc restrâns de persoane.

Soluții:

- incercați să formulați întrebarea nu ca „întrebare", ci ca „relatare" pentru a o testa;

- vedeți dacă „relatarea" stârnește interesul prietenilor.

Răspunsul trebuie să existe

Greșeli:

a) Utilizarea unei surse nesigure

b) Neutilizarea sursei primare (folosirea unei reviste, emisiuni cu trimitere la prima sursă)

c) Folosirea în întrebare a propriei viziuni/viziunii unei terțe persoane (astfel încât răspunsul ar putea apărea doar ca rezultat al urmăririi aceluiași fir logic nesigur).

d) Utilizarea în întrebare a unor cuvinte de sensul carora nu sunteți sigur/au sens dublu

Soluții:

- chiar dacă sunteți 100% siguri de sursă, nu ezitați să mai căutați informații referitoare la întrebare;

- căutați sursa primară sau menționați în întrebare a doua sursă;

- utilizați dicționarul.

Raspunsul trebuie sa fie unic

Greșeli:

a) Întrebarea nu conține destule date, ceea ce duce la apariția mai multor variante de răspuns posibile.

Greşeli tipice la autori (continuare)

b) În cazul întrebarilor lingvistice riscul este mare de a primi mai multe variante de răspuns sub forma sinonimelor.

Soluţii:

- scoaterea din întrebare a asocierilor personale;

- introducerea în întrebare a unor repere (informaţii necunoscute/parţial necunoscute pentru jucători – dată, loc, sursă, etc.) care ar elimina restul răspunsurilor posibile.

Este posibil de a găsi răspunsul timp de un minut.

Greşeli:

a) întrebarea nu are un grad mediu de dificultate (poate fi răspunsă imediat sau nu poate fi răspunsă deloc într- un minut);

b) întrebarea nu este aleasă în dependenţă de public (vârstă, gradul de pregătire, etc.)

Soluţii:

pentru simplificare:

- introducerea unor date suplimentare ;
- utilizarea unor asocieri lingvistice comune;

pentru complicare:

- eliminarea unor date;
- introducerea unei căi false;
- lărgirea câmpului de căutare;
- introducerea unui pas suplimentar.

Intrebarea trebuie să fie formulată corect.

Greşeli:

a) echipele răspund la întrebarea auzită, nu la cea pe care aţi fi vrut să o puneţi;

b) întrebarea conţine dualităţi (cu excepţia celora pe care le-aţi introdus intenţionat);

c) echipele, în loc să caute răspuns la întrebare, gândesc un minut ce aţi vrut de fapt să întrebaţi;

d) întrebarea e compusă din fraze lungi / cu structuri greoaie / cu multe cuvinte necunoscute, arhaisme.

Soluţii:

- scoateţi din întrebare toate faptele care nu sunt necesare;

- încercaţi mai multe variante de formulare a întrebării.

5. Cizelarea facturii

Cizelarea facturii întrebării constă în aplicarea intrumentelor menţionate mai sus, şi modificarea structurii acesteia, cu scopul de a evita lacunele prezente în întrebare: şirul logic incomplet, simplitatea, gradul de dificultate.

După această etapă se obţine „scheletul" întrebării în forma finală, dar nu şi întrebarea finală.

6. Formularea întrebării

La această etapă trebuie:

- *Să transformăm întrebarea într-o mică operă literară care ar suna şi ar arăta frumos.*

- *Să evităm dualismul de sens care ar putea să apară.*

7. Lectura întrebării

Întrebarea trebuie să fie citită de 4 ori, de fiecare dată atrăgînd atenţia la aspecte diferite.

1. Citiţi textul în glas şi convingeţi-vă că sună clar şi frumos.

2. Citiţi textul în gînd şi luaţi în calcul cuvintele folosite şi stilul expunerii.

Întrebarea nu trebuie să conţină greşeli gramaticale, ortografice sau de stil.

3. La a treia lectură încercaţi să vă daţi seama dacă întrebarea poate fi răspunsă corect. Întrebarea nu trebuie să aibă mai multe răspunsuri posibile. Celui care răspunde trebuie să îi fie clar *ce anume se întreabă*. Nici o echipă nu trebuie să fie pusă în avantaj. Informaţia trebuie să fie veridică.

4. Analizaţi atent fiecare cuvînt din întrebare, pentru a exclude definitiv riscul ambiguităţilor.

8. Testarea întrebării

Întrebările trebuie testate în regim de timp real, simulînd un joc. Astfel devine clar dacă există posibilitatea să se ajungă la răspunsul corect şi de cît timp e nevoie pentru acest lucru. Numai la această etapă devine clar dacă întrebarea este bună sau dacă mai trebuie făcute modificări în structură. Din această

cauză este important să aflăm părerea cîtorva persoane referitor la întrebare. Dacă este posibil, întrebarea trebuie testată pe cel puțin 3 echipe care (obligatoriu) nu participă la competiție şi sunt aproximativ de talia celor care participă la turnament.

Aceasta este ultima etapă în scrierea întrebărilor şi întrebările care „au supraviețiut" supă ultima etapă pot fi jucate la turnament.

Pentru lectura întrebărilor trebuie aleasă o persoană cu dicție bună, iar cel care citeşte trebuie să nu se abată de la text. După un minut, cîteva persoane trebuie să colecteze răspunsurile şi în funcție de ele, echipa reacționează la contestări.

Cum scăpăm de X?

În multe întrebări scrise de autorii începători se întâlneşte necunoscuta X. Necunoscuta X a devenit, într-un fel, colacul de salvare a autorilor de întrebări - soluția ultimă (și prima, în multe cazuri) în formularea întrebărilor despre un lucru sau un fenomen.

Necunoscuta X apare mai ales atunci când autorul își spune: "Ce-ar fi să scriu o întrebare despre asta!". Adică atunci când răspunsul este premergător întrebării în procesul de creație.

Iată unul dintre cele mai raspandite scenarii:

Autorul își propune să scrie o întrebare despre Homer. Printr-o simplă căutare in Internet găseşte:

"*Tradiția spune că Homer ar fi fost orb, iar diferite oraşe ioniene îşi revendicau locul de naştere al poetului, însă mai departe biografia sa este aproape necunoscută. Există o dezbatere intelectuală considerabilă în privința existenței lui Homer ca persoană reală, unii considerând că acesta ar fi fost un nume dat unuia sau mai multor poeți orali ce cântau materiale de epopee tradiționale.*"

Fără multă bătaie de cap, autorul obține următoarea întrebare:

"Tradiția spune că X ar fi fost orb, iar diferite oraşe îşi revendicau locul de naştere al lui X. Există o dezbatere intelectuală considerabilă în privința existenței lui X ca persoană reală, unii considerând că X ar fi fost un nume dat unuia sau mai multor poeți orali ce cântau materiale de epopee tradiționale. Numiți-l pe X."

În rezultat, avem o întrebare greoaie ca formulare, în care se repetă de multe ori necunoscuta X, ceea ce încurcă perceperii firului logic.

Dar noutatea bună este ca de necunoscuta X se poate scăpa!

Cel mai simplu mod este de a spune direct "el" sau "acest nume". Aceasta va face întrebarea mai fluentă, iar receptarea ei mai uşoară:

"Mai multe oraşe îşi revendicau locul de naştere al omului care purta acest nume. Există o dezbatere intelectuală în privința existentei persoanei reale, unii considerând că este vorba mai degraba de un nume generic dat mai multor poeți orali ce cântau epopee tradiționale. Despre ce nume este vorba?"

O altă modalitate de a scăpa de necunoscuta X este înlocuirea. Nu trebuie să se abuzeze de înlocuiri și este preferabil ca acestea să aibă un grăunte de raționament în ele.

De exemplu:

Decât:

"Mai multe oraşe îşi revendicau locul de naştere al lui Căldare. Există o dezbatere intelectuală în privința existentei lui reale, unii considerând că Căldare era un nume generic dat mai multor poeți orali ce cântau epopee tradiționale. Ce nume a fost înlocuit prin Căldare?"

este mai bine:

"Mai multe oraşe îşi revendicau locul de naştere al lui Simpsons. Există o dezbatere intelectuală în privința existentei lui reale, unii considerând că Simpsons era un nume generic dat mai multor poeți orali ce cântau epopee tradiționale. Ce nume a fost înlocuit prin Simpsons?"

Capitolul 6

Aplicarea jocurilor în procesul didactic

În acest capitol nu va fi vorba doar de jocul intelectual de echipă cu timp fixat, pe care l-am analizat în precedentele capitole, ci de toate jocurile intelectuale, inclusiv mini-joculeţele de genul celor prezentate în Capitolul II. Jocurile intelectuale, prin natura lor, aduc un plus de valoare în procesul de studiu. Aplicarea lor poate servi în calitate de tehnică de predare la diferit materii, pentru că în procesul jocului elevii însuşesc informaţia mult mai repede şi mai uşor. În plus, elevii au o primă posibilitate de a aplica cunoştinţele acumulate, fie şi doar în cadrul unei concurenţe sănătoase cu colegii de clasă sau elevii din alte şcoli.

Iată şi alte câteva avantaje pe care le comportă jocurile în procesul de instruire:

Dobândirea bunei-dispoziţii

Elevii participă la joc pentru că le face plăcere şi de obicei în joc ei se simt mai degajaţi şi mai activi. Conducătorul trebuie însă să urmărească asupta faptului ca buna-dispoziţie unor elevi să nu degenereze în nedreptăţirea unui elev sau a unui grup de elevi.

Eliberarea de energie şi formarea de reacţii

În timpul unui joc se eliberează foarte multă energie, mai ales prin folosirea intelectului (concentrare, gândire intensă, ghicire).

Îmbunătăţirea contactului cu ceilalţi şi înlesnirea stabilirii unei relaţii prieteneşti

Jocul de echipă stimulează relaţiile dintre elevi. Stabilirea unui contact prin joc duce la o scădere a reţinerilor, a inhibiţiilor. Legarea de noi prietenii este influenţată de atmosfera de joc creată.

Exersarea capacităţii de exprimare şi dezvoltarea creativităţii

La baza jocului se află fantezia, imaginaţia şi intelectul. În acelaşi timp, în timpul discuţiilor se foloseşte şi este îmbunătăţit limbajul paraverbal (ton, ritm), sunt perfecţionate şi formele nonverbale de comunicare (mimică, gesturi, comportament).

Stimularea capacităţii de înţelegere a legăturilor dintre diferite situaţii

Formularea întrebărilor jocului lărgeşte spectrul de înţelegere al elevilor şi contribuie la dezvoltarea gândirii lor.

Trăirea activă a unui spirit de echipă

Un joc se desfăşoară normal doar cu participarea activă a fiecărui jucător. Toţi membrii unei echipe trebuie să se implice individual activ în joc. Fiecare în parte contribuie la rezultatul comun.

Conducătorul

La reuşita unui joc conducătorul de joc are contribuţia cea mai însemnată. El trebuie să-şi folosească întreaga ştiinţă şi îndemânare pentru a ţine sub control toate cele patru etape: organizarea, introducerea, desfăşurarea şi valorificarea jocului.

Conducătorul de joc trebuie, la etapa de planificare (elaborare a regulamentului, a întrebărilor), să cunoască deja interesele şi situaţia grupului pentru care pregăteşte jocurile, astfel încât el să se poate orienta în alegerea jocurilor şi să îşi poată da seama ce efect vor avea acestea prin transpunerea lor în cadrul grupului de elevi. Un avantaj pentru munca lui îl poate constitui o bibliografie bogată în mini-jocuri intelectuale (cărţi, cartoteci, culegeri de jocuri) sau păstrarea în memorie a unui mare număr de jocuri, de care se poate folosi în orice împrejurare.

Elevi de la Cimişlia la atelierul de jocuri intelectuale

Un pas important pentru buna desfăşurare a unui joc este explicarea lui. Conducătorul de joc trebuie să redea simplu şi clar jocul cu regulile sale. El trebuie să destindă atmosfera, să creeze buna dispoziţie. Propunerile constructive din partea jucătorilor trebuie imediat evidenţiate şi încercate.

Conducătorului de joc îi revine misiunea de a opri jocul, de a anunţa sfârşitul jocului, atunci când jucătorii se plictisesc, când apar complicaţii, când manifestările participanţilor în timpul jocului devin agresive, brutale.

Conducătorul de joc poate şi el participa la jocuri, în afara cazurilor când este nevoie de un arbitru.

Acţiuni de joc

Pentru planificarea şi desfăşurarea jocurilor, conducătorul de joc trebuie să respecte următoarele puncte:

Ordinea jocurilor La începutul unui set de jocuri un rol important îl au activităţile de destindere, de „spargere a gheţii". Cu acestea se dezvoltă o dinamică a grupului, deci participanţii se cunosc şi câştigă încredere unul în celălalt. Abia apoi se recurge la jocurile mai complexe.

Situaţia grupului Interesele, dorinţele, preferinţele, slăbiciunile, experienţa de joc, experienţa în grup, mărimea grupului, vârsta jucătorilor pot influenţa pozitiv sau negativ buna desfăşurare a unui joc. Conducătorul de joc trebuie să ţină seamă şi de diferitele modalităţi de împărţire a jucătorilor în echipe (Numeşte el echipele?; Se împart participanţii singuri în echipe?).

Locul şi timpul Spaţiul de joc influenţează comportamentul echipelor. Locul se alege după funcţiile sale pentru joc şi nu după criterii estetice. Timpul necesar pentru joc variază de la o oră până la câteva ore.

Materiale Chiar dacă foarte multe jocuri se pot desfăşura fără nici un fel de materiale, dacă se urmăreşte un concurs mai îndelungat, trebuie închegată o anumită colecţie de materiale necesare. Multe dintre acestea nu sunt scumpe, unele nici măcar nu trebuie cumpărate, ci se pot produce personal.

Încă câteva joculețe... (vezi Capitolul II)

Mama vrea ceai

Un participant povesteşte despre „mama". Ceilalți trebuie să identifice ce doreşte, ce îi place „mamei" şi să descopere trucul. De ex. „mama" nu vrea doar ceai, ci şi cafea, chiar şi bere, însă nu vrea apă sau suc, ea mănâncă cu plăcere pâine, carne de miel, marmeladă, însă nu găteşte cu făină sau porc, ea merge des cu bicicleta, maşina o lasă rece … v-ați prins, „mamei" îi convin lucrurile care conțin un „e".

Variațiuni: Nu doar criteriile de limbă pot fi folosite ca „truc" de recunoaştere. De ex. unele deosebiri se pot deduce din conținut: Jucătorul doreşte să audă doar cuvinte ce au vreo legătură cu cuvântul ales de el, de ex. „trandafirii" cer ca răspuns culoarea roşie, spini, simbol al dragostei. O altă posibilitate este alegerea unei ființe fantastice căreia îi plac doar lucruri care încep cu litera inițială a jucătorului.

Reacție în lanț

Grupul este adunat în cerc pe scaune. Fiecare membru scrie o idee sau o propunere la o temă dinainte stabilită şi dă coala sa de hârtie mai departe jucătorului din stânga sa. Acesta citeşte ce a scris antemergătorul său, îndoaie foaia în aşa fel încât ceea ce a scris cel dinaintea sa să nu se mai vadă şi scrie ideea sau propunerea sa. Apoi dă foaia mai departe spre stânga. Jocul continuă în acest mod (fiecare vede doar ceea ce a scris cel dinaintea sa, implicit cel din dreapta sa) până ce fiecare coală ajunge înapoi la punctul de plecare.

Un exemplu fie amintit aici: Tema este „Pictură", primul jucător scrie „Salvador Dali", îndoaie foaia şi o dă spre stânga, al doilea scrie „Gala", îndoaie foaia şi o dă spre stânga, al treilea scrie „Laureați" îndoaie foaia şi o dă spre stânga, al patrulea scrie „Studenți" şi aşa mai departe … La sfârşitul unei runde, colile de hârtie pot fi afişate pe un perete şi citite de către toți. Rezultatele pot fi folosite pentru o discuție ulterioară. Acest joc poate fi folosit ca o metodă de spargere a gheții sau de brainstorming.

Cine sunt eu?

Un jucător iese din încăpere sau se depărtează într-atât de grup încât să nu audă nimic din cele discutate. Ceilalți participanți aleg o persoană, personalitate cunoscută, de ex. o figură din poveşti, care trebuie apoi ghicită de către voluntarul reîntors în grup. Acesta poate pune întrebări iar grupa are voie să răspundă numai cu „Da" sau „Nu". Deci întrebările nu pot fi de genul „Ce vârstă am?" ci mai degrabă „M-am născut eu între 1850 şi 1900?". Alte întrebări ca exemple: „Sunt bărbat?", „Sunt compozitor?", „Am scris cărți?", „Este anul acesta un an centenar în cinstea mea?" etc. Înainte de începerea jocului se pot stabili numărul întrebărilor şi timpul acordat jucătorului pentru a-şi ghici „personalitatea".

Secțiunea II

Codul Jocului Intelectual de Echipă cu Timp Fixat

Jocul intelectual de echipă cu timp fixat (JIETF) este un joc în care echipele îşi pun la încercare calitatea de a găsi într-un timp limitat răspunsuri corecte la întrebările care le-au fost adresate. Scopul unei echipe în procesul jocului este de a răspunde la un număr mai mare de întrebări decât adversarii ei.

Capitolul 1.1.

Participanții la joc

1.1.1. Organizatorii

Organizatorii competițiilor au responsabilitatea bunei organizări a competițiilor. Ei trebuie să formuleze regulamente clare şi să controleze respectarea acestora.

Organizatorii competițiilor numesc componența Juriului Jocului, a Comisiei de Contestații, desemnează un prezentator şi asistenți pentru acesta.

Organizatorii trebuie să anunțe regulamentul competiției înainte de începutul acesteia şi să-l facă disponibil pe toată durata desfăşurării concursului. Regulamentul nu poate fi modificat pe durata competiției, decât cu acordul tuturor participanților.

Regulamentul competiției trebuie să respecte prevederile prezentului Cod. El trebuie să conțină:

- Informații referitoare la denumirea şi statutul competiției şi a condițiilor de participare pentru echipe;

- Descrierea completă şi exactă a formatului competiției – a rundelor şi a etapelor, inclusiv numărul de întrebări în fiecare rundă şi etapă;

- Descrierea completă a sistemului de calculare a rezultatelor şi de departajare a echipelor, inclusiv după fiecare rundă sau etapă;

- Informații referitoare la redactorii sau autorii întrebărilor;

- Informații referitoare la componența Juriului Jocului;

- Informație referitoare la procedura de contestare sau lipsa acesteia, inclusiv durata depunerii şi a analizării contestațiilor, componența Comisiei de Contestații, principiile după care se va conduce Comisia de Contestații;

- Altă informație care nu contravine prezentului Cod.

1.1.2. Autorii de întrebări şi redactorii

Autorii de întrebări pregătesc seturile de întrebări pentru competiții. Numele autorilor trebuie să fie menționate în scris după fiecare întrebare.

Redactorii verifică calitatea şi veridicitatea întrebărilor şi pot modifica formularea acestora pentru îmbunătățirea calității.

1.1.3. Juriul Jocului

Juriul Jocului are funcţia de a lua decizii referitoare la corectitudinea răspunsurilor echipelor în timpul jocului şi de a calcula rezultatele provizorii.

Juriul Jocului trebuie să păstreze răspunsurile echipelor până la verdictul Comisiei de Contestaţii.

Se recomandă ca Juriul Jocului să fie compus din cel puţin două persoane. Numărul de membri ai Juriului Jocului va creşte odată cu numărul echipelor participante (un membru pentru fiecare 10-15 echipe).

În luarea deciziilor referitoare la corectitudinea răspunsurilor, Juriul Jocului se va conduce de regulile formulate în Capitolul 2.1 al prezentului Cod. Cazurile care nu sunt acoperite de prevederile acestui Capitol pot fi soluţionate de Juriul Jocului în conformitate cu părerea proprie.

Comunicarea dintre Juriul Jocului şi echipe este interzisă în timpul desfăşurării jocului. În pauzele dintre etape comunicarea dintre Juriul Jocului şi echipe este făcută numai prin intermediul căpitanilor.

Activitatea Juriului Jocului este descrisă detaliat în Cap. 1.3.

1.1.4. Comisia de Contestaţii

Comisia de Contestaţii este organul care ia deciziile referitor la contestaţiile echipelor. Deciziile Comisiilor de Contestaţii sunt irevocabile.

Componenţa Comisiei de Contestaţii este anunţată înainte de începutul competiţiei. Se recomandă ca numărul de membri al unei Comisii de Contestaţii să fie impar.

Funcţiile Comisiei de Contestaţii pot fi îndeplinite şi de Juriul Jocului. În acest caz toate drepturile şi responsabilităţile Comisiei de Contestaţii trec la Juriul Jocului. În regulamentul competiţiei trebuie să fie specificată procedura de contestare, precum şi modalitatea de lucru a Comisiei de Contestaţii.

Comunicarea jucătorilor cu membrii Comisiei de Contestaţii în perioada deliberării asupra deciziilor este interzisă. Aceasta poate avea loc în cazuri excepţionale doar la iniţiativa Comisiei de Contestaţii.

Comisia de Contestaţii poate coopta consultanţi, care însă nu au drept de vot asupra deciziilor.

Activitatea Comisiei de Contestaţii este descrisă detaliat în Cap. 2.2.

1.1.5. Jucătorii şi echipele

Jucători sunt considerate persoanele reunite în echipe pentru a participa la competiţie.

În orice moment într-o echipă trebuie să se afle maximum 6 jucători. Jucătorii unei echipe care nu participă nemijlocit la joc se numesc jucători de rezervă. Schimbarea jucătorilor poate avea loc doar în pauzele dintre runde. Jucătorul care a întârziat poate să-şi ocupe locul în echipă doar în pauzele dintre întrebări cu permisiunea organizatorilor.

În fiecare echipă anumite funcţii sunt îndeplinite de căpitani. Echipele trebuie să anunţe din timp identitatea căpitanului. În unele cazuri, funcţia căpitanului poate fi transferată unui alt jucător al aceleiaşi echipe, cu acordul organizatorilor.

1.1.6. Prezentatorul

Prezentator poate fi o persoană care nu participă la concurs (sau la o parte a concursului) în calitate de jucător. Diferite etape ale unei competiții pot fi petrecute cu participarea unor diferiți prezentatori. În competițiile desfășurate conform sistemului de rotație, în care etapele sunt organizate de echipele participante, prezentatorii sunt delegați de echipele organizatoare.

Prezentatorul îndeplineşte următoarele funcții:

• citeşte textul întrebărilor, al răspunsurilor autorilor şi al altor componente ale întrebărilor;

• coordonează activitatea asistenților;

• urmăreşte îndeplinirea prevederilor prezentului Cod în procesul jocului;

• anunță scurgerea timpului în cazul lipsei unui sistem automat de cronometrare.

Prezentatorul este obligat:

• să posede o dicție bună;

• să cunoască din timp materialele jocului;

• să citească clar şi răspicat întrebările.

Prezentatorul are dreptul:

• în caz de necesitate să recitească întregul text al întrebării sau fragmente ale acestuia;

• în conformitate cu Art. 1.1.5 să permită jucătorilor întârziați să se aşeze la masa de joc în pauza dintre întrebări; în cazuri excepționale să permită unor jucători să părăsească sala de joc;

• să observe încălcările acestui Cod sau ale regulamentului competiției şi să le comunice Juriului Jocului. În cazuri prevăzute de acest Cod sau de regulamentul competiției, să impună sancțiunile disciplinare corespunzătoare (vezi Cap. 2.3).

Rolul prezentatorului este explicat mai desfăşurat în Cap. 1.2 şi Cap. 1.3.

1.1.7. Asistenții

Funcțiile asistenților pot fi îndeplinite de orice persoane care nu participă la joc în etapa respectivă. Asistenții ajută la buna desfăşurare a jocului şi îndeplinesc indicațiile prezentatorului.

Asistenții au funcția de a:

• distribui materialele ilustrative la întrebări;

• aduna fişele cu răspunsuri de la echipe (mai detaliat această funcție este descrisă la p. 1.3.3.6);

• veghea respectarea normelor prezentului Cod şi a regulamentului competiției în timpul jocului. În special, asistenții vor urmări ca numărul de jucători într-o echipă să nu fie mai mare de 6 şi ca echipa să respecte regulile de desfăşurare a discuțiilor (vezi p. 1.3.3.5).

Asistentul nu are dreptul:

• să introducă orice fel de corectări sau modificări în materialele distribuite sau în fişele cu răspunsuri colectate;

• să informeze vreo echipă referitor la răspunsurile oferite de alte echipe;

• să transmită sau să arate fişele adunate altcuiva decât prezentatorului sau Juriului Jocului.

Dacă, din punctul de vedere al asistentului, o echipă sau un jucător au încălcat regulile jocului, asistentul informează Juriul Jocului printr-un gest dinainte stabilit (de exemplu, ridicarea mânii), fără

a deranja celelalte echipe în discutarea întrebărilor. Juriul Jocului trebuie să clarifice esența celor întâmplate şi, în caz de necesitate, să penalizeze echipa sau jucătorul în pauza dintre runde.

Asistenții pot de asemenea să informeze Juriul Jocului despre faptul că echipa a dat răspunsul cu întârziere. Acest aspect este detaliat la p. 1.3.3.6.

Numărul asistenților trebuie să crească odată cu numărul echipelor participante, astfel încât fiecărui asistent să-i revină nu mai mult de 10 echipe. Se recomandă ca înainte de începutul concursului fiecare echipă să cunoască asistenții care o vor deservi.

Dacă asistenții nu-şi îndeplinesc corect funcțiile, prezentatorul sau Juriul Jocului au dreptul de a-i elibera sau de a-i înlocui cu alți asistenți. De asemenea, prezentatorul şi Juriul Jocului au dreptul de a coopta asistenți noi în caz de necesitate.

1.1.8. Spectatorii

Prezența spectatorilor la joc este permisă, în caz dacă regulamentul competiției nu prevede altfel.

Spectatorii prezenți la joc trebuie să respecte normele acestui Cod şi ale regulamentului jocului şi să nu împiedice desfăşurarea jocului şi calculul rezultatelor. Spectatorii care încalcă ordinea sunt supuşi sancțiunilor disciplinare.

Locurile pentru echipe în sala de joc trebuie să fie separate de locurile pentru spectatori. Jucătorii de rezervă ai echipelor, care la momentul respectiv nu participă nemijlocit la joc, pot sta printre spectatori şi comunica cu aceştia.

Comunicarea spectatorilor cu membrii Juriului Jocului, ai Comisiei de Contestații şi a jucătorilor care se află la masă în timpul jocului este strict interzisă. În pauzele dintre runde comunicarea dintre spectatori şi jucători este permisă, iar comunicarea spectatorilor cu membrii Juriului Jocului şi ai Comisiei de Contestații este permisă doar după ce aceştia îşi îndeplinesc sarcinile şi iau deciziile necesare.

1.1.9. Combinarea funcțiilor

Un organizator poate participa la concurs în calitate de jucător, autor de întrebări, redactor, prezentator, asistent, membru al Juriului Jocului, membru sau consultant al Comisiei de Contestații. În aceste cazuri el preia drepturile şi responsabilitățile corespunzătoare.

Prezentatorul competiției (sau al părții unei competiții) poate, în caz de necesitate, să îndeplinească funcțiile unuia dintre secundanți şi, de asemenea, să fie autor de întrebări, redactor, să intre în componența Juriului Jocului sau a Comisiei de Contestații, sau să fie consultant al Comisiei de Contestații.

Cu excepția competițiilor în care etapele sunt organizate de echipele participante, jucătorii care participă la concurs (inclusiv jucătorii de rezervă) nu pot fi autori de întrebări, redactori, prezentatori, asistenți, membri ai Juriului Jocului sau ai Comisiei de Contestații şi nu pot oferi consultanță Comisiei de Contestații.

Redactorii, membrii Juriului Jocului, membrii Comisiei de Contestații pot, în caz de necesitate, îndeplini rolul de secundanți.

Nu se recomandă combinarea funcțiilor Juriului Jocului cu funcția Comisiei de Contestații. Cooptarea unui membru al Juriului Jocului în calitate de consultant al Comisiei de Contestații este posibilă.

Se recomandă includerea în componența Juriului Jocului a unui redactor, în cazul în care acest lucru este posibil.

Capitolul 1.2

Materialele și echipamentul pentru joc

Pentru desfăşurarea unei competiţii sunt necesare următoarele materiale şi echipament:

• întrebări;

• încăpere de joc;

• locuri de şezut;

• fişe pentru răspunsuri.

Alte materiale şi echipament, care sunt recomandate utilizării la competiţii de nivel înalt sunt:

• mese de joc;

• cronometru;

• sisteme de amplificare a sunetului;

• calculator;

• proiector;

• acces la Internet.

1.2.1. Întrebările

1.2.1.1. Definiţii

O întrebare pentru jocul de echipă cu timp fixat este o sarcină concisă care este formulată astfel încât să presupună un răspuns concret. Ea poate implica şi elemente netextuale (imagini, înregistrări audio şi video, obiecte). Iată câteva caracteristici ale unei întrebări pentru jocul de echipă cu timp fixat, care o deosebesc de alte sarcini:

• **Concizia întrebării**. De regulă, o întrebare pentru jocul de echipă cu timp fixat trebuie să poată fi citită pe durata unui minut. Pentru întrebările care utilizează elemente netextuale, timpul prezentării sarcinii poate atinge câteva minute.

• **Concizia răspunsului**. Pentru scrierea unui răspuns la jocul de echipă cu timp fixat trebuie să fie suficiente câteva cuvinte sau simboluri.

• **Elementul exerciţiului intelectual**. Răspunsul la o întrebare pentru jocul de echipă cu timp fixat se găseşte prin intermediul unei reflecţii asupra întrebării, cu posibila utilizare a cunoştinţelor de cultură generală şi a conceptelor general umane (de exemplu, despre frumos sau despre umor).

• **Accesibilitatea**. Pentru perceperea unei întrebări pentru jocul de echipă cu timp fixat, de regulă, nu trebuie să fie necesare cunoştinţe specifice dintr-un anumit domeniu.

• **Aspectul metaforic**. În textul întrebării pot fi folosite cuvinte cu sens indirect (nu în înțelesul lor principal) sunt permise metonimii, alegorii, sinecdoce, personificări şi alte figuri de stil caracteristice limbajului literar. Acestea totuşi nu trebuie să creeze dubii referitor la corectitudinea răspunsului presupus de autor.

Întrebările pot conține fragmente în alte limbi decât limba în care se desfăşoară jocul, în cazul în care aceasta este considerat necesar de autori şi redactori.

Răspunsul este o expunere, de regulă în formă scrisă, a informației cerute în conformitate cu formularea întrebării. Răspunsul trebuie să corespundă întrebării ca esență şi ca formă.

Un set de întrebări este constituit dintr-un număr de întrebări pregătite special pentru o competiție (sau pentru o parte a unei competiții), care sunt organizate într-o anumită ordine înainte de joc.

1.2.1.2. Pregătirea întrebărilor

Se recomandă pregătirea seturilor de întrebări în formă electronică şi citirea lor de pe exemplare imprimate.

Un set de întrebări trebuie să fie precedat de o introducere, în care se indică competiția, etapa şi numele redactorului / redactorilor. Introducerea poate conține şi altfel de informații (de exemplu mulțumiri).

O întrebare este compusă din următoarele componente:

• numărul de ordine al întrebării;

• *indicații pentru prezentator;

• textul întrebării;

• *material ilustrativ;

• răspunsul autorului;

• *criterii de acceptare a răspunsurilor;

• *comentarii;

• *sursa informațiilor;

• autorul sau autorii întrebării.

Elementele indicate cu asterisc pot să lipsească. Poate lipsi şi sursa informațiilor, însă dacă regulamentul competiției prevede posibilitatea depunerii contestațiilor, sursa informațiilor este de asemenea o parte obligatorie a întrebării. Celelalte elemente sunt obligatorii.

Fiecare întrebare trebuie să aibă un număr de ordine. Dacă o competiție este compusă din mai multe etape, numerotarea întrebărilor poate fi reluată la fiecare etapă de la 1. Un stil concret de numerotare a întrebărilor poate fi prevăzut de regulamentul competiției. Înainte de citirea fiecărei întrebări prezentatorul este obligat să anunțe numărul acesteia. Dacă după citirea numărului întrebării prezentatorul a pronunțat anumite cuvinte care nu se referă la întrebarea în cauză (de exemplu, a făcut o observație unuia dintre jucători sau a dat indicații asistenților), el este obligat să anunțe că aceste cuvinte nu se referă la textul întrebării şi să recitească numărul de ordine al întrebării.

Indicațiile pentru prezentator atenționează prezentatorul asupra necesității pronunțării (accentuării) unor fragmente concrete ale textului, citirii în glas a unor semne de punctuație, a pauzelor în anumite momente ale textului etc. Ele nu trebuie citite odată cu textul întrebării. De regulă, ele sunt incluse înainte de textul întrebării, sunt indicate cu cursiv sau alt stil de

formatare şi sunt îmbrăţişate de paranteze pătrate. În interiorul textului se pot include indicaţii referitoare la pronunţarea unor cuvinte străine (transcripţia fonetică).

Textul întrebării este partea verbală a întrebării, care este citită de prezentator. Semnalul de terminare a textului întrebării şi începutul minutului de discuţii este pronunţarea de către prezentator: "Timpul!". Dacă întrebarea prevede materiale ilustrative, textul întrebării trebuie să anunţe prezenţa acestora. Dacă în timpul citirii textului întrebării prezentatorul a introdus anumite modificări intenţionate sau neintenţionate şi nu le-a corectat, întrebarea se consideră pusă anume în forma în care a fost citită, iar în publicarea ulterioară a textului întrebării se introduc modificările respective. Dacă în timpul citirii textului întrebării prezentatorul a introdus anumite modificări intenţionate sau neintenţionate şi nu le-a corectat, iar modificările respective fac imposibilă alocarea vreunui răspuns la formularea rezultată, situaţia se consideră greşeală tehnică şi întrebarea este anulată fără a fi înlocuită, în caz dacă regulamentul competiţiei nu prevede altfel.

Materialele ilustrative pot include:

• obiecte;

• formule, scheme, tabele, texte, imagini;

• gesturi sau compoziţii pantomimice;

• înregistrări de sunete şi fragmente audio;

• materiale video.

Dacă o întrebare conţine material ilustrativ imprimat care este distribuit echipelor, fiecare echipă trebuie să primească cel puţin două exemplare.

Un tip specific de material ilustrativ este cutia secretă, în care se află un anumit obiect, pe care trebuie să-l numească echipele (obiectul care, conform textului întrebării şi al răspunsului, se găseşte în cutia secretă trebuie cu adevărat să fie acolo; lipsa lui poate fi considerată greşeală faptică şi reprezintă o bază suficientă pentru anularea întrebării conform Art. 2.2.7). Cutia secretă trebuie să fie arătată jucătorilor înainte sau în timpul citirii textului întrebării.

Răspunsul autorului reprezintă răspunsul corect la întrebare după părerea autorului şi al redactorului întrebării.

Criteriile de acceptare a răspunsurilor sunt indicaţii formulate de autor şi redactor şi care constituie baza pentru acceptarea sau refuzarea răspunsurilor diferite de răspunsul autorului. Formularea directă a criteriilor de acceptare constă în enumerarea răspunsurilor considerate corecte, de rând cu răspunsul autorului, sau a celor incorecte, sau indicaţii referitor la acceptarea doar a răspunsurilor exacte. Formularea indirectă a criteriilor de acceptare poate include indicaţii referitor la acceptarea răspunsurilor cu sens similar răspunsului autorului sau care conţin anumite cuvinte cheie.

Comentariile la întrebări reprezintă clarificări, pe care autorii şi redactorii le consideră importante pentru înţelegerea sensului întrebării şi a răspunsului, a căii prin care se ajunge la răspunsul corect.

Sursele informaţiilor conţin referinţe la documente şi publicaţii tipărite sau electronice, filme, programe radio, documente personale, discuţii cu anumite persoane, amintiri sau impresii ale autorilor, care confirmă autenticitatea faptelor şi enunţurilor prezentate în întrebare.

Informaţia despre autori include numele şi prenumele tuturor autorilor care au pregătit întrebarea respectivă. Suplimentar, pot fi indicate localitatea din care provine autorul sau echipa pentru care joacă în mod curent.

În întrebările de tip bliţ (termen preluat din vocabularul jocului de şah, desemnând o serie de întrebări grupate într-o singură sarcină şi pentru care se oferă acelaşi număr de puncte ca şi

pentru întrebările obişnuite, în cazul în care regulamentul competiţiei nu prevede altfel) textul întrebării conţine o introducere şi textele fiecărei mini-întrebări, răspunsurile, criteriile de acceptare, comentariile şi alte elemente sunt date pentru fiecare mini întrebare în parte.

1.2.1.3. Accesul la întrebări

Organizatorii oferă prezentatorului întrebările până la începutul jocului. Prezentatorul este obligat să citească întrebările de pe un suport scris (foaie, ecranul calculatorului). El trebuie să facă cunoştinţă cu textul întrebărilor înainte de începutul jocului şi trebuie să aibă destul timp pentru aceasta.

Jucătorilor le este interzis să cunoască întrebările înainte de joc. Căpitanii au dreptul de a citi textul integral al întrebărilor în pauzele dintre runde.

Organizatorii au dreptul de a impune o interdicţie temporară asupra publicării sau a discutării în public a întrebărilor utilizate la competiţie. Această interdicţie se referă la toate persoanele prezente la competiţie, inclusiv asistenţi şi public. Introducerea unei asemenea interdicţii trebuie să fie anunţată în regulamentul competiţiei sau nemijlocit la joc înainte de începutul primei runde.

1.2.2. Materialele de joc şi echipamentul

Tuturor echipelor participante la joc trebuie să li se ofere condiţii normale, şi, pe cât este posibil, egale pentru joc. În particular, aceasta ţine de iluminare, temperatură confortabilă a aerului, absenţa sunetelor exterioare. Tuturor echipelor trebuie să li se asigure posibilitatea de a auzi bine textul întrebărilor.

Fiecărei echipe trebuie să i se ofere un număr suficient de locuri de şezut şi o masă. În cazuri excepţionale jocurile se pot desfăşura fără mese. De regulă, distanţa dintre mesele de joc trebuie să fie de cel puţin 1,5 metri. Distanţa dintre prezentator, Juriul Jocului şi Comisia de Contestaţii până la cea mai apropiată masă de joc trebuie să constituie cel puţin 2 metri.

Prezentatorul poate citi întrebările din picioare, de la tribună sau aşezat. Juriul Jocului trebuie să fie aşezat la o masă de dimensiuni destul de mari pentru a permite amplasarea şi sortarea fişelor cu răspunsuri, completarea tabelelor cu rezultate.

Comisia de Contestaţii, dacă este prezentă la joc, trebuie să fie aşezată la o masă separată. Ea trebuie să aibă acces la surse de informaţii şi la reţeaua Internet.

Fiecare echipă trebuie să aibă un număr suficient de fişe pentru răspunsuri, corespunzător cu numărul de întrebări la competiţie. O fişă trebuie să aibă prevăzut un loc concret pentru denumirea echipei şi un loc pentru numărul întrebării. Pe fişe trebuie să fie loc suficient pentru scrierea răspunsurilor, nu mai mic de trei centimetri înălţime şi cinci centimetri lungime.

Pe durata competiţiei, membrii Juriului Jocului completează tabelul cu rezultate. Tabelele pot fi pregătite şi completate manual sau cu utilizarea calculatorului. După calcularea rezultatelor, în pauzele dintre runde, căpitanii au dreptul să ia cunoştinţă cu rezultatele tuturor echipelor. Se acceptă proiectarea publică a rezultatelor în caz de disponibilitate a resurselor tehnice necesare.

Pe durata desfăşurării competiţiei este posibilă utilizarea echipamentului suplimentar (tehnică audio, calculatoare, aparate de proiectare) care ar îmbunătăţi perceperea întrebărilor, urmărirea timpului sau calculul rezultatelor.

Capitolul 1.3

Formatul jocului

1.3.1. Împărțirea pe runde

O rundă este o parte componentă a unei competiții, care cuprinde un număr fix de întrebări (sarcini). În regulamentul competiției trebuie să fie indicată împărțirea acesteia pe runde.

O rundă se compune din două părți – runda de joc şi pauza de după runda de joc.

O rundă de joc este compusă din următoarele părți componente:

• începutul rundei;

• întrebări (microrunde de întrebări);

• sfârşitul rundei de joc.

În pauza de după runda de joc au loc calcularea şi anunțarea rezultatelor intermediare, corectarea greşelilor tehnice şi alte evenimente, în conformitate cu regulamentul competiției.

1.3.2. Runda de joc

1.3.2.1. Începutul rundei

Înainte de începutul rundei de joc, prezentatorul îndeplineşte următoarele funcții:

• se prezintă şi prezintă toți membrii Juriului Jocului şi ai Comisiei de Contestații, precum şi organizatorii competiției (dacă runda este prima sau dacă au intervenit modificări);

• aminteşte denumirea competiției, numărul etapei şi al rundei, numărul întrebărilor în rundă şi alte informații care sunt cerute de regulamentul competiției;

• comunică jucătorilor sistemul de calculare a timpului, precum şi toate semnalele utilizate pentru informarea referitoare la scurgerea timpului (dacă este prima rundă sau dacă au intervenit modificări);

• dacă echipele trebuie să scrie manual denumirile pe fişe, le oferă timpul necesar pentru acest lucru şi le comunică numerele de ordine ale echipelor, dacă acestea sunt prevăzute;

• dacă echipele trebuie să scrie numerele întrebărilor manual, le explică echipelor sistemul de numerotare şi le oferă timp pentru completarea fişelor pentru runda respectivă;

• comunică modificările sau lipsa modificărilor la rezultatele intermediare ale rundelor precedente (dacă runda nu este prima);

• oferă cuvânt unui reprezentant al Comisiei de Contestații sau anunță singur deciziile acestei Comisii, în cazul în care este prevăzut acest lucru de regulamentul competiției;

• comunică deciziile referitoare la încălcările regulilor jocului, dacă acestea au fost fixate în runda precedentă;

• prezintă asistenții și, în caz de necesitate, anunță distribuirea asistenților pe echipe (dacă este prima rundă, sau dacă au fost modificări);

• verifică pregătirea echipelor pentru joc. Căpitanul oricărei echipe poate declara că echipa sa nu este gata de joc. Drept cauze pot servi condițiile nesatisfăcătoare ale locului de joc, iluminarea insuficientă, acustica proastă, lipsa cartonașelor pentru răspunsuri. În aceste condiții organizatorii trebuie să asigure condiții normale de joc echipei respective până la citirea primei întrebări a rundei respective.

1.3.2.2. Sfârșitul rundei

La sfârșitul rundei de întrebări prezentatorul anunță o pauză și durata ei (dacă runda nu este ultima). În timpul pauzei prezentatorul va anunța rezultatele intermediare disponibile.

1.3.3. Microrundele de întrebări

Acest capitol descrie desfășurarea unei microrunde de întrebări într-o rundă a unei competiții la jocul intelectual pe echipe cu timp fixat. O microrundă este compusă dintr-o întrebare sau din câteva întrebări (întrebare blitz).

1.3.3.1. Părțile componente ale unei microrunde de întrebări

O microrundă este compusă din următoarele părți:

• începutul microrundei;

• distribuția materialelor ilustrative (dacă ele sunt folosite);

• citirea întrebării;

• timpul de discuție;

• colectarea răspunsurilor echipelor;

• anunțarea răspunsului corect.

Microrunda pentru întrebările blitz se desfășoară conform unor reguli specifice, prezentate la Art. 1.3.3.8.

1.3.3.2. Începutul microrundei

Semnalul pentru începutul microrundei este anunțarea de către prezentator a numărului întrebării următoare.

1.3.3.3. Distribuirea materialelor ilustrative

Prezentatorul trebuie să anunțe materialele ilustrative înainte ca acestea să fie distribuite. Distribuirea materialelor ilustrative trebuie să fie făcută astfel încât tuturor echipelor să le fie asigurat un timp aproape egal pentru analiza acestora.

1.3.3.4. Citirea întrebării

Citirea întrebării trebuie să fie făcută de pe un suport pe care textul întrebării este scris (foaie, ecranul calculatorului). Dacă întrebarea conține elemente netextuale care nu sunt distribuite echipelor, prezentatorul le reproduce singur sau coordonează reproducerea acestora în conformitate cu textul întrebării. Pentru a recepta elementele netextuale, echipele nu trebuie să părăsească locurile de joc.

La citirea întrebării, prezentatorul nu trebuie să accentueze în mod evident parantezele sau alte semne de punctuație, sau anumite litere majuscule, dacă acest lucru nu este cerut de autorul sau redactorul întrebării.

În timpul citirii întrebării şi a reproducerii elementelor netextuale, echipele trebuie să păstreze liniştea.

Până la semnalul începutului timpului de discuții, prezentatorul poate repeta textul întrebării sau reiniția reproducerea elementelor netextuale. După începutul timpului de discuții asemenea repetări, atât complete, cât şi parțiale, sunt interzise.

1.3.3.5. Timpul de discuții

Timpul de discuții pentru o microrundă de întrebări în cadrul jocului intelectual de echipă cu timp fixat este de un minut, în cazul în care regulamentul competiției nu prevede altfel.

Semnalul pentru începutul timpului de discuții este comanda prezentatorului: „Timpul".

În timpul minutului de discuții jucătorilor le este interzis să deranjeze celelalte echipe, să-şi părăsească locurile de joc, să se întoarcă la locurile de joc, să folosească publicații de orice tip, precum şi tehnică de orice fel care ar permite consultarea unor surse de informații şi publicații de orice fel, să utilizeze tehnică de radiocomunicare de orice fel, să comunice prin orice modalități cu altcineva în afară de jucătorii propriei echipe care se află la locul de joc. În mod special este interzisă comunicarea cu prezentatorul şi asistenții.

Dacă timpul de discuții este de un minut, după 50 de secunde de la începutul minutului de discuții se dă semnalul „au mai rămas 10 secunde". În cazul în care regulamentul competiției prevede o altă durată pentru timpul de discuții, el trebuie de asemenea să prevadă semnale intermediare.

La expirarea timpului alocat se dă comanda „timpul a expirat!". La acest semnal timpul de discuție se termină.

1.3.3.6. Colectarea răspunsurilor de la echipe

Echipelor li se oferă 10 secunde pentru scrierea răspunsurilor în cazul în care timpul de discuții este de un minut, sau în cazul în care regulamentul competițiilor prevede o altă durată a timpului de discuții dar nu prevede o altă durată pentru scrierea răspunsurilor. Până la expirarea acestei perioade căpitanii echipelor trebuie să scrie răspunsurile pe cartonaşe şi să le ridice în sus. Dacă echipa nu are un răspuns, cartonaşul fără răspuns trebuie de asemenea să fie ridicat. După expirarea celor 10 secunde suplimentare, cartonaşul nu mai poate fi dat jos sau modificat, nu se pot face modificări în răspunsul scris pe acesta.

La expirarea celor 10 secunde suplimentare, prezentatorul va anunța colectarea răspunsurilor. Asistenții vor colecta răspunsurile în cel mai scurt timp posibil şi le vor transmite Juriului Jocului. Asistenții trebuie să se mişte în asemenea mod, încât să poată vedea echipele de la care încă nu a colectat cartonaşele cu răspunsuri. Asistenții nu au dreptul de a se întoarce la echipa care a avut deja ocazia să dea răspunsul.

Echipa este obligată să dea asistentului cartonaşul cu răspuns atunci când asistentul trece pe lângă ea pentru a colecta răspunsurile. Dacă echipa nu face acest lucru, asistentul anunță Juriul Jocului despre încălcarea regulilor.

Dacă căpitanul echipei nu a ridicat cartonaşul până la expirarea celor 10 secunde suplimentare, a lăsat-o jos după expirarea celor 10 secunde suplimentare, dacă cartonaşul a fost schimbat sau dacă în răspuns au fost introduse modificări după expirarea celor 10 secunde suplimentare, se consideră că răspunsul a fost dat cu încălcarea regulilor. Asistentul trebuie să informeze echipa şi Juriul Jocului despre încălcarea regulilor.

Prezentatorul şi Juriul Jocului au dreptul să decidă fără participarea asistenţilor că răspunsul a fost oferit cu încălcări.

Dacă prezentatorul a observat un motiv onorabil de încălcare a regulilor, el poate să propună asistentului să revină la echipă şi să accepte cartonaşul cu răspuns. În asemenea caz, răspunsul echipei se consideră oferit regulamentar.

În pauza dintre runde, căpitanii echipelor pot să se adreseze Juriului Jocului cu un protest împotriva recunoaşterii unui răspuns drept oferit cu încălcarea regulilor. Juriul Jocului trebuie să discute argumentele prezentate de echipă. Decizia luată de Juriul Jocului după aceasta este definitivă.

1.3.3.7. Anunţarea răspunsului corect

După ce colectarea răspunsurilor de la echipe se încheie, prezentatorul citeşte răspunsul autorului. Dacă răspunsul autorului conţine elemente netextuale, prezentatorul le reproduce singur sau coordonează reproducerea acestora, conform indicaţiilor din textul răspunsului.

Criteriile de acceptare a răspunsurilor pot fi citite în întregime sau parţial la indicaţiile autorului sau redactorilor, la rugămintea Juriului Jocului sau la discreţia prezentatorului. Se recomandă citirea criteriilor de acceptare a răspunsurilor în cazurile în care acestea acceptă răspunsuri care se deosebesc destul de mult prin conţinut sau formă.

Comentariul poate fi citit de prezentator în totalitate sau parţial la indicaţia autorului sau a redactorului, sau la discreţia prezentatorului. Prezentatorul are dreptul de a completa comentariul, dacă consideră acest lucru necesar pentru înţelegerea întrebării.

Anunţarea surselor întrebării, care nu sunt menţionate în textul întrebării, poate fi făcută la indicaţia autorului sau a redactorului, sau la discreţia prezentatorului.

Autori întrebărilor pot fi anunţaţi la discreţia prezentatorului.

O greşeală făcută de prezentator la citirea răspunsului corect nu impune nici o obligaţie pentru Juriul Jocului în vederea acceptării răspunsurilor echipelor. Acceptarea răspunsurilor echipelor se efectuează de către Juriul Jocului în conformitate cu răspunsul prevăzut de autorul şi redactorul întrebării, aflate la dispoziţia Juriului Jocului.

1.3.3.8. Întrebarea blitz

O întrebare blitz constă dintr-o introducere şi două sau mai multe mini-întrebări, pentru fiecare dintre care echipelor li se oferă un timp anumit. Suma timpului de discuţii acordat mini-întrebărilor trebuie să fie identic cu timpul de discuţii alocat pentru o microrundă constituită dintr-o singură întrebare. Introducerea trebuie să anunţe faptul că întrebarea este o întrebare blitz, să anunţe numărul mini-întrebărilor şi timpul care se oferă pentru discuţia fiecărei mini-întrebări.

O microrundă pentru o întrebare blitz, care conţine un număr N de mini-întrebări, constă din următoarele părţi:

• începutul microrundei de întrebări;

• distribuirea materialelor ilustrative (dacă ele sunt prezente);

• citirea introducerii;

• citirea mini-întrebării 1;

• discuţia mini-întrebării 1;

• citirea mini-întrebării 2;

• discuţia mini-întrebării 2;

…

• citirea mini-întrebării N;

• discuția mini-întrebării N;

• colectarea răspunsurilor echipelor (răspunsurile echipei la toate mini-întrebările sunt scrise pe aceeaşi foaie);

• anunțarea răspunsurilor corecte.

Dacă în întrebarea blitz sunt utilizate mai multe materiale ilustrative, ele trebuie să fie distribuite până la citirea introducerii (indiferent de mini-întrebările la care se referă).

Răspunsurile la toate mini-întrebările unei întrebări blitz se scriu pe fişa de răspuns în ordinea în care sunt citite mini-întrebările.

Începutul microrundei de întrebări, colectarea răspunsurilor şi acceptarea răspunsurilor se face în conformitate cu aceleaşi reguli stabilite pentru o întrebare obişnuită.

Citirea mini-întrebării se face în conformitate cu aceleaşi reguli ca şi citirea unui răspuns obişnuit, dar se începe cu numărul mini-întrebării.

Discutarea mini-întrebărilor se desfăşoară în conformitate cu regulile stabilite pentru discutarea unei întrebări obişnuite, dar se întrerupe pentru citirea următoarelor întrebări din microrundă. Nu sunt prevăzute pauze între mini-întrebări. Colectarea răspunsurilor se face la sfârşitul microrundei în conformitate cu procedura explicată în Art. 1.3.3.6.

1.3.4. Pauzele dintre microrunde

Pauze scurte între microrunde sunt prevăzute pentru pregătirea prezentatorului şi a asistenților pentru următoarea întrebare, pregătirea şi distribuirea materialelor ilustrative, acordarea posibilității de a se aşeza la masa de joc, cu permisiunea prezentatorului, celor întârziați sau celor care au părăsit temporar sala de joc.

În pauza dintre microrunde căpitanul echipei are dreptul:

• de a informa Juriul Jocului despre o greşeală referitoare la scrierea numărului întrebării sau a numărului de ordine a echipei pe fişa de răspuns şi a cere corectarea imediată a acestor erori;

• de a atrage atenția asistenților sau a prezentatorului asupra încălcării regulilor de către alte echipe sau jucători ai altor echipe, sau asupra încălcării ordinii în sala de joc.

Datele referitoare la încălcări sunt comunicate prin intermediul secundanților sau, în cazuri excepționale, nemijlocit prezentatorului sau Juriului Jocului, dacă aceasta nu încurcă lucrul prezentatorului sau al Juriului Jocului şi nu încalcă ordinea în sala de joc.

1.3.5. Pauza dintre runde

Pauza dintre runde este destinată lucrului Juriului Jocului şi al Comisiei de Contestații, luarea deciziilor în limita competențelor lor, calculul rezultatelor intermediare sau finale ale rundei, recrearea prezentatorului, jucătorilor şi a spectatorilor. Durata pauzei dintre sfârşitul ultimei runde şi momentul anunțării rezultatelor finale trebuie să fie egală cu pauza dintre runde.

În pauza dintre runde Juriul Jocului analizează cazurile de încălcare a regulilor stabilite de către asistenți, prezentator sau de însuşi Juriul Jocului în timpul rundei sau în pauza dintre runde. Juriul Jocului are dreptul de a atenționa echipa care a încălcat regulile jocului, să ia o decizie de neacceptare pe motiv tehnic a unui răspuns, sau să ia o altă decizie prevăzută de Capitolul 2.3 sau de regulamentul competiției.

În pauza dintre runde trebuie depuse contestații verbale referitor la acceptarea răspunsurilor, în cazul în care regulamentul competiției nu prevede altfel. Explicarea unei contestații verbale trebuie să fie făcută de căpitanul echipei în fața Comisiei de Contestații şi nu trebuie să dureze mai mult decât va considera necesar Comisia de Contestații. Prezența persoanelor terțe pe parcursul explicării contestației este interzisă. Decizia Comisiei de Contestații trebuie să fie luată până la sfârşitul competiției şi a anunțării rezultatelor finale, dacă regulamentul competiției nu prevede altfel. Procedura de analiză a contestațiilor şi luarea deciziilor este descrisă mai detaliat în Cap. 2.2.

1.3.6. Limitarea accesului

Tuturor jucătorilor în orice moment le este interzis să se atingă de fişele cu răspunsuri oferite de alte echipe.

Tuturor jucătorilor în orice moment le este interzis, fără permisiunea specială a Juriului Jocului:

• să se atingă de fişele cu răspunsuri ale echipei sale după ce aceste fişe au fost transmise asistenților.

• să se atingă de originalul tabelului cu rezultate, dacă acest tabel este completat manual;

• să utilizeze calculatorul în care se introduc rezultatele.

1.3.7. Analiza răspunsurilor echipelor

Analiza răspunsurilor include luarea deciziilor referitor la acceptarea sau refuzarea fiecărui răspuns în parte, acordarea punctelor, sortarea fişelor pentru păstrare şi introducerea deciziilor în tabelul cu rezultate.

Analiza răspunsurilor se desfăşoară în paralel cu microrundele de joc şi nu este legată nemijlocit de microrundele de întrebări. La necesitate, analiza răspunsurilor poate să continue şi în pauzele dintre runde sau după sfârşitul ultimei runde de joc.

Juriul Jocului, conducându-se de indicațiile redactorilor, regulile şi recomandările formulate în Cap. 2.1 şi Art. 2.3.3, şi bunul simț, împarte cartonaşele în două grupuri: răspunsuri corecte şi răspunsuri incorecte. La acceptarea răspunsurilor corecte Juriul Jocului poate să utilizeze surse de informații. Rezultatele analizei răspunsurilor sunt introduse în tabelul cu rezultate.

Fişele sortate după întrebări sunt păstrate până la sfârşitul jocului, pentru a permite membrilor Juriului Jocului sau Comisiei de Contestații să verifice răspunsurile echipelor.

Decizia de acceptare a unui răspuns de către Juriul Jocului poate fi anulată doar în următoarele cazuri:

• de către Juriul Jocului însuşi – în cazul greşelilor tehnice;

• de către Juriul Jocului însuşi sau de către Organizatorii Competiției – în cazul neacceptărilor tehnice (vezi Art. 2.3.3).

Decizia de neacceptare a unui răspuns de către Juriul Jocului poate fi anulată doar în următoarele cazuri:

• de către Juriul Jocului însuşi – în cazul greşelilor tehnice;

• de către Comisia de Contestații – la luarea deciziei referitoare la acceptarea răspunsului respectiv.

1.3.8. Calculul rezultatelor rundelor

Rezultatele intermediare sunt calculate de Juriul Jocului în pauza dintre runde şi sunt anunţate de prezentator sau un membru al Juriului Jocului. Până la anunţarea rezultatelor intermediare, comunicarea jucătorilor cu Juriul Jocului este interzisă.

După anunţarea rezultatelor intermediare ale rundei, căpitanii echipelor au dreptul de a se adresa Juriului Jocului pentru a fi informat care răspunsuri ale echipei au fost acceptate. Juriul Jocului este obligată să ofere asemenea informaţii. Căpitanul are de asemenea dreptul de a citi textul întrebării. Totuşi, Juriului Jocului i se interzice să încalce regulile referitoare la limitarea accesului, formulate în Art. 1.3.6.

Dacă după părerea căpitanului echipei a avut loc o greşeală tehnică (adică Juriul Jocului nu a observat răspunsul echipei, l-a citit incorect etc.), el poate să informeze asupra acestui lucru Juriul Jocului, care trebuie sau să înlăture greşeala, sau să anunţe că greşeala tehnică nu a avut loc.

Comunicarea altor jucători cu Juriul Jocului este interzisă.

Timpul pentru corectarea greşelilor tehnice, procedura de calcul şi anunţare a rezultatelor la expirarea acestei perioade de timp, precum şi responsabilitatea păstrării rezultatelor sunt prevăzute de regulamentele competiţiilor.

Capitolul 2.1

Principiile de acceptare a răspunsurilor

În general un răspuns este acceptat drept răspuns corect dacă acesta corespunde condițiilor şi contextului întrebării nu mai puțin decât răspunsul prevăzut de autor.

Prin condițiile întrebării se subînțeleg faptele şi legăturile logice formulate în mod evident în textul întrebării (şi, posibil, în materialele ilustrative), care determină forma şi conținutul răspunsului.

Prin contextul întrebării se subînțeleg faptele şi concluzii logice care nu sunt menționate în mod evident în textul întrebării, dar care au o legătură directă şi clară cu textul întrebării (în unele cazuri şi cu materialele ilustrative), precum şi concluziile logice care se impun în mod evident din textul întrebării (şi, probabil, din materialele ilustrative).

2.1.1. Răspunsul corect

Răspunsul unei echipe este considerat corect dacă el corespunde măcar unuia dintre următoarele criterii:

• coincide cu răspunsul autorului;

• corespunde criteriilor de acceptare a răspunsurilor;

• este mai exact decât răspunsul autorului (de exemplu nu conține greşeli care sunt prezente în răspunsul autorului);

• poate fi interpretat drept răspuns desfăşurat, adică include răspunsul autorului sau un răspuns echivalent, precum şi informație suplimentară, care nu poate fi considerată drept alt răspuns, nu contravine conținutului întrebării şi nu conține greşeli faptice grave;

• nu corespunde punctelor menționate mai sus, dar corespunde, fără excepție, tuturor condițiilor întrebării nu mai puțin decât răspunsul autorului sau răspunsurile care corespund criteriilor de acceptare;

• nu corespunde punctelor menționate mai sus, dar corespunde unei interpretări alternative necontradictorii din punct de vedere logic a textului întrebării sau a materialelor ilustrative (de exemplu, corespunde altui sens al unor cuvinte polisemantice din textul întrebării).

Răspunsul la o întrebare blitz este considerat corect doar în cazul în care sunt considerate corecte toate răspunsurile la mini-întrebările care compun întrebarea blitz respectivă.

2.1.2. Răspunsul greşit

Răspunsul unei echipe este considerat greşit dacă el corespunde măcar unuia dintre următoarele criterii:

• nu există o interpretare a textului întrebării, a materialelor ilustrative sau a criteriilor de acceptare a răspunsurilor în conformitate cu care răspunsul să corespundă tuturor condiţiilor întrebării (inclusiv experienţa personală a autorului întrebării) sau a criteriilor de acceptare;

• conţine mai mult de un răspuns la întrebare, dintre care măcar unul este greşit;

• conţine informaţie suplimentară care poate fi considerată drept un alt răspuns, iar acest răspuns este incorect;

• conţine informaţie suplimentară care modifică sensul răspunsului, conţine greşeli faptice grave şi contravine condiţiilor întrebării;

• se deosebeşte de răspunsul autorului din punct de vedere gramatical, dacă respectarea gramaticii este cerută în mod direct de textul întrebării sau această deosebire schimbă sensul răspunsului;

• nu corespunde formei întrebării (cu excepţia cazurilor prevăzute în Art. 2.1.1.), adică descrie un alt obiect, acţiune, calitate etc. decât se cere în conformitate cu condiţiile întrebării sau criteriile de acceptare;

• este doar formal, adică repetă doar nişte fapte sau legături logice care sunt în mod direct menţionate în condiţiile întrebării.

2.1.3. Evaluarea conformităţii cu criteriile de acceptare

Dacă criteriile de acceptare prevăd ca răspunsurile să fie considerate corecte dacă corespund sensului răspunsului, atunci răspunsurile trebuie considerate corecte în cazul în care se deosebesc de răspunsul autorului după gradul de concretizare sau exactitate, dar sunt apropiate după sens (de exemplu, citate nu tocmai exacte).

În cazul în care criteriile prevăd acceptarea răspunsurilor după cuvintele cheie, răspunsurile trebuie să fie considerate corecte dacă ele conţin cuvintele cheie şi nu cad sub incidenţa criteriilor enumerate în Art. 2.1.2.

2.1.4. Recomandări referitoare la evaluarea răspunsurilor îndoielnice

Pot fi considerate răspunsuri îndoielnice răspunsurile care nu corespund Articolelor 2.1.1 şi 2.1.2.

2.1.4.1. Evaluarea răspunsurilor care se deosebesc în mod nesemnificativ de răspunsul autorului

Trebuie să fie considerat corect răspunsul care conţine greşeli ortografice (greşeli în scrierea unor cuvinte), de punctuaţie (lipsa sau utilizarea incorectă a semnelor de punctuaţie, spaţiilor dintre cuvinte şi majuscule), gramaticale (utilizarea în răspuns a unui caz incorect, a genului, a formei de singular sau plural, a timpului, sau a altor forme gramaticale), sintactice (diferenţa în utilizarea articolelor, prepoziţiilor sau a altor cuvinte ajutătoare, care nu schimbă sensul general al răspunsului), greşeli mecanice, care nu dau motive pentru interpretări diferite, iar în acelaşi timp condiţiile întrebării nu cer în mod direct un răspuns exact din punct de vedere gramatical, iar după corectarea acestor greşeli în conformitate cu interpretarea evidentă, răspunsul trebuie să corespundă unuia dintre criteriile de acceptare, enumerate în Art. 2.1.1.

Se consideră corect un răspuns care se deosebeşte de cel al autorului, în cazul în care această deosebire nu este esenţială pentru înţelegerea sensului răspunsului în conformitate cu textul şi în contextul întrebării respective. Este recomandat să nu se considere esenţiale următoarele deosebiri:

• de traducere – utilizarea în răspuns a unei traduceri în locul expresiei în limba străină, sau invers (dacă textul întrebării nu prevede în mod direct limba în care trebuie să fie dat răspunsul); utilizarea unei variante de traducere alta decât cea a autorului;

• de sens – utilizarea sinonimelor.

Juriul Jocului are dreptul de a considera nesemnificative şi alte deosebiri faţă de răspunsul autorului. Se recomandă totuşi ca Juriul Jocului să utilizeze acest drept în cazurile în care în componenţa sa este măcar un redactor al setului de întrebări.

2.1.4.2. Evaluarea răspunsurilor mai puţin exacte decât răspunsul autorului

La evaluarea răspunsurilor mai puţin exacte decât răspunsurile autorului, Juriului Jocului şi Comisiei de Contestaţii i se recomandă să se conducă după următoarele reguli:

• un răspuns mai puţin exact, de regulă, trebuie să fie considerat corect, dacă într-o situaţie obişnuită (în afara jocului) el desemnează acelaşi obiect (acţiune, calitate etc.) ca şi răspunsul autorului, fără a necesita precizări suplimentare;

• un răspuns mai puţin exact, de regulă, trebuie să fie considerat corect, dacă într-o situaţie obişnuită (în afara jocului) el desemnează o mulţime de obiecte (acţiuni, calităţi etc.), iar orice obiect al acestei mulţimi corespunde condiţiilor întrebării;

• un răspuns mai puţin exact, de regulă, trebuie să fie considerat corect, dacă contextul întrebării nu presupune un răspuns mai exact;

• un răspuns mai puţin exact, de regulă, nu trebuie să fie considerat corect, dacă într-o situaţie obişnuită (în afara jocului) el desemnează nu unul, dar mai multe obiecte (acţiuni, calităţi), o parte dintre care nu corespunde condiţiilor întrebării, iar pentru alegerea elementului necesar din această mulţime a fost cerută o precizare suplimentară;

• un răspuns mai puţin exact, de regulă, nu trebuie să fie considerat corect, dacă contextul întrebării presupune un răspuns mai exact;

• un răspuns mai puţin exact, de regulă, nu trebuie să fie considerat corect dacă condiţiile întrebării includ o cerere de a oferi un răspuns absolut exact („răspundeţi cu exactitate" etc.). Excepţie de la această regulă pot fi situaţiile în care exactitatea maximă nu poate fi atinsă în principiu sau în mod practic.

• dacă în textul întrebării este prevăzută o cerere evidentă de a numi un obiect sau subiect (dată, loc, persoană etc.), trebuie să fie considerat corect, de regulă, numai răspunsul care include numele (în sens larg) acestui obiect sau subiect în mod evident (numărul anului, denumirea localităţii, numele sau pseudonimul sau porecla general acceptată a persoanei etc.). Răspunsul descriptiv (în care în loc de numele obiectului sau subiectului se descriu calităţile acestuia), de regulă, nu trebuie să fie considerat corect. Excepţie de la această regulă pot fi situaţiile în care răspunsurile descriptive sunt permise de criteriile de acceptare.

2.1.5. Cazuri speciale

Informaţia inclusă între paranteze (rotunde, pătrate, sau de orice alt fel), indiferent de relaţia în care se află cu informaţia scrisă în afara parantezelor şi indiferent de faptul dacă pe fişă mai este scris ceva în afara parantezelor, se consideră comentariu, care nu este parte a răspunsului şi nu poate influenţa acceptarea sau neacceptarea unui răspuns. Excepţie la această regulă

este cazul în care parantezele sunt o parte componentă a răspunsului autorului.

O fişă de răspuns care nu conţine nici o informaţie, în afară de numărul întrebării şi numărul (denumirea) echipei este considerat răspuns vid. Răspunsuri vide sunt de asemenea:

• o fişă de răspuns conţinutul căreia este tăiat (indiferent de ceea ce este scris sau desenat pe ea);

• răspunsul în care ceea ce este scris este tăiat sau haşurat (dacă întrebarea nu cere un răspuns tăiat);

• răspunsul inclus între paranteze (dacă întrebarea nu presupune anume un răspuns inclus între paranteze);

• răspunsul în forma unei linii sau a semnului matematic pentru mulţimea vidă, dacă întrebarea nu presupune un răspuns anume în această formă.

Dacă întrebarea cere să se numească un anumit lucru, să completeze un spaţiu în propoziţie şi aşa mai departe, un răspuns vid este interpretat ca echivalent răspunsurilor: „nu există un asemenea obiect", „nimic nu a fost omis" etc.

Capitolul 2.2

Contestațiile

2.2.1. Tipurile de contestații

În prezentul Cod, prin termenul de contestație se subînțelege o cerere de modificare a rezultatului unei microrunde de întrebări, care este prezentată conform procedurii corespunzătoare unui organ special – Comisia de Contestații. Se acceptă următoarele tipuri de contestații:

• contestația pentru acceptarea unui răspuns – rugămintea unei echipe de a considera corect un răspuns considerat greşit de către Juriul Jocului;

• contestația referitoare la incorectitudinea întrebării – rugămintea fiecărei echipe de a anula o întrebare, pe care ea o consideră incorectă pentru că ea conține o greşeală faptică în textul întrebării sau în răspunsul autorului.

Criteriile de acceptare a răspunsurilor, stabilite de redactori şi răspunsurile considerate în afară de răspunsul autorului nu pot servi drept bază pentru depunerea contestațiilor referitoare la incorectitudinea întrebării.

Posibilitatea de a face contestații de orice tip trebuie să fie în mod expres prevăzute în regulamentul competiției. În caz contrar contestații nu se primesc.

Contestațiile de alt fel sunt interzise.

2.2.2. Depunerea contestațiilor

Contestațiile referitoare la întrebările unei runde pot fi depuse doar de echipa care a jucat oficial în runda în care a fost citită întrebarea respectivă. Pentru fiecare întrebare contestată, echipa trebuie să depună o contestație aparte.

Contestații colective de la câteva echipe referitoare la aceiaşi întrebare nu sunt acceptate. De asemenea, nu sunt acceptate contestații referitoare la răspunsurile date de alte echipe.

La o singură întrebare echipa poate depune o singură contestație, tipul căreia trebuie să fie precizat în mod clar.

Toate contestațiile sunt depuse în mod scris la adresa Comisiei de Contestații, dacă regulamentul competiției nu prevede altfel. Se recomandă ca, atunci când este posibil, Comisia de Contestații să nu cunoască echipele de la care au parvenit contestațiile.

2.2.3. Termenul de depunere şi analiză a contestațiilor

În regulamentul competiției trebuie să fie fixată perioada în care echipele au dreptul să depună contestații şi perioada alocată analizei contestațiilor. Pentru formularea contestației trebuie să se acorde nu mai puțin de 5 minute. În dependență de caz, durata alocată depunerii contestației poate fi prelungită de către organizatori.

La sfârşitul unei runde, prezentatorul anunţă începutul perioadei de timp necesare pregătirii şi depunerii contestaţiilor. Regulamentul poate de asemenea presupune depunerea contestaţiilor la sfârşitul tuturor rundelor unei competiţii.

Dacă este prevăzut de regulamentul competiţiei, contestaţiile se pot depune şi prin intermediul poştei electronice.

Comisia de Contestaţii are la dispoziţie o perioadă de timp dinainte fixată (prin regulamentul competiţiei) pentru analiza contestaţiilor. Dacă regulamentul competiţiei nu menţionează această perioadă de timp, se consideră că timpul alocat analizei este de 24 de ore.

Depăşirea neîntemeiată prin motive onorabile a termenului de depunere a contestaţiei va genera în mod automat neacceptarea contestaţiei (respectiv nesatisfacerea acesteia). Decizia referitoare la întemeierea întârzierii poate fi luată de Comisia de Contestaţie pe durata împuternicirii sale sau de organizatorii competiţiei până la anunţarea rezultatelor definitive.

Depăşirea neîntemeiată prin motive onorabile a termenului de luare a deciziei de către Comisia de Contestaţii în întregime sau de către unii membri ai Comisiei de Contestaţii în particular va însemna în mod automat abţinerea Comisiei de Contestaţii sau a membrilor Comisiei de Contestaţii implicaţi. Decizia referitoare la întemeierea întârzierii va fi luată de organizatorii competiţiei până la anunţarea rezultatelor definitive.

2.2.4. Procedura de analiză a contestaţiilor

Dacă pentru una şi aceeaşi întrebare s-au depus contestaţii referitoare la incorectitudinea întrebării şi contestaţii referitoare la acceptarea unor răspunsuri, primele sunt analizate contestaţiile referitoare la incorectitudinea întrebării; dacă aceste contestaţii sunt satisfăcute, contestaţiile referitoare la incorectitudinea întrebării nu se mai analizează.

Dacă sunt prezente câteva contestaţii de acelaşi tip oferite pentru una şi aceeaşi întrebare, Comisia de Contestaţii le va analiza consecutiv sau concomitent, fără a trece la contestaţiile referitoare la alte întrebări până la sfârşitul acestei analize. În alte cazuri, Comisia de Contestaţii are libertatea de a stabili ordinea analizei contestaţiilor

Comisia de Contestaţii este obligată, la analiza contestaţiilor, să se limiteze la argumentele prezentate în contestaţie.

Dacă o contestaţie referitoare la incorectitudinea întrebării nu a fost depusă, Comisia de Contestaţii nu are dreptul de a anula întrebarea din iniţiativă proprie.

Dacă nu a fost depusă o contestaţie referitoare la un anumit răspuns nu a fost depusă, Comisia de Contestaţii are dreptul de a-l considera corect doar dacă acest răspuns (sau un răspuns care este echivalent cu acesta după părerea Comisie de Contestaţii) este considerat corect în urma unei alte contestaţii la aceeaşi întrebare.

La analiza contestaţiilor, Comisia de Contestaţii nu poate lua în consideraţie referinţele la surse de informaţii care nu existau la momentul citirii întrebării (de exemplu materiale care au fost plasate pe Internet după citirea întrebării).

Participanţilor la competiţie şi spectatorilor le este interzis să asiste la analiza contestaţiilor fără o permisiune specială a Comisiei de Contestaţii.

2.2.5. Analiza contestaţiilor referitoare la corectitudinea răspunsurilor

Drept bază pentru depunerea unei contestaţii referitoare la corectitudinea răspunsului este părerea echipei că răspunsul oferit de ea este corect de rând cu răspunsul autorului sau oricare alt răspuns acceptat de Juriul Jocului.

Nu se vor analiza contestațiile referitoare la răspunsuri respinse de Juriul Jocului sau organizatorii competiții pe motive tehnice (vezi Art. 2.3.3).

La analiza contestațiilor, Comisia de Contestații trebuie să evalueze nivelul de corespundere a răspunsului dat textului şi sensului întrebării, conform regulilor şi recomandărilor enumerate în Cap. 2.1. Dacă răspunsul corespunde în totalitate condițiilor şi contextului întrebării sau are un nivel de corespundere nu mai jos decât răspunsul autorului sau oricare alt răspuns care corespunde criteriilor de acceptare şi/sau a fost considerat corect de Juriul Jocului, el este considerat corect.

Un răspuns pozitiv la o contestație de acest tip trebuie să fie urmat de acordarea necondiționată a punctajului respectiv pentru echipa care a depus contestația şi pentru celelalte echipe care au dat acelaşi răspuns în aceeaşi competiție, indiferent dacă ele au contestat răspunsul sau nu. În plus, se atribuie punctajul respectiv şi în cazul răspunsurilor pe care Comisia de Contestații le consideră echivalente (şi în consecință corecte) răspunsului echipei care a depus o contestație satisfăcută.

2.2.6. Analiza contestațiilor referitoare la incorectitudinea întrebărilor

Drept motiv pentru depunerea unei contestații referitoare la incorectitudinea întrebării poate servi prezența în corpul întrebării (inclusiv materialele ilustrative) sau în răspunsului autorului a unei greşeli factuale. De asemenea, motiv pentru depunerea contestației referitoare la incorectitudinea întrebării poate fi o greşeală factuală comisă de prezentator la citirea întrebării.

Greşeală faptică este considerată necorespunderea realității care a fost demonstrată pentru vreo informație din întrebare şi de asemenea necorespunderea dintre întrebare şi răspunsul autorului care a fost demonstrată. La analiza contestațiilor referitoare la incorectitudinea întrebărilor Comisia de Contestații trebuie să se conducă de principiul că o greşeală trebuie să fie esențială pentru ca întrebarea să fie anulată.

Nu poate servi drept bază pentru acceptarea unei contestații referitoare la incorectitudinea întrebării greşeala sau incorectitudinea remarcată în comentariul întrebării sau în textul referitor la sursele de informații.

De regulă, nu pot servi drept bază pentru anularea unei întrebări:

• utilizarea în textul întrebării a unor metafore, hiperbole sau litote, a unor modificări metonimice ale sensurilor, a expresiilor indirecte (sensul cărora se poate interpreta destul de exact), a oximoroanelor, a sinecdocelor, a personalizărilor şi a altor figuri de stil ale limbii naturale (totuşi o încălcare gravă a normelor gramaticale, de exemplu, un răspuns evident neînsuflețit la întrebarea „cine?" poate servi drept bază pentru anularea întrebării);

• utilizarea în textul întrebării a sensurilor indirecte ale cuvintelor sau expresiilor sau a sensului lor secundar;

• greşeli gramaticale mici, greşeli de punctuație sau greşeli ortografice, care nu permit să se interpreteze răspunsul în alt mod;

• greşelile de dicție ale autorului care nu permit ca întrebarea să fie interpretată altfel.

Dacă în textul întrebării sau a răspunsului autorului sau în materialele ilustrative au fost demonstrate greşeli esențiale care pot încurca interpretarea întrebării din punctul de vedere al autorului, întrebarea nu va fi anulată dacă există o altă interpretare care duce la acelaşi răspuns prevăzut de autor, chiar dacă autorul nu a prevăzut această interpretare.

Satisfacerea unei contestații referitoare la incorectitudinea întrebării duce la anularea necondiționată a tuturor punctelor alocate pentru întrebarea respectivă tuturor echipelor care au participat la competiția respectivă.

În cazul unei greşeli faptice esențiale comise într-o mini-întrebare dintr-o întrebare blitz, întrebarea blitz este anulată în întregime.

Întrebările anulate în urma contestațiilor referitoare la incorectitudinea lor nu sunt înlocuite cu alte întrebări.

2.2.7. Luarea deciziilor în cadrul Comisiei de Contestații

Deciziile referitoare la contestații se iau prin vot deschis de către membrii Comisiei de Contestații. Dacă în regulamentul competiției nu este prevăzut altfel, un membru al Comisiei de Contestații poate să se abțină pe marginea oricărei contestații depuse. Dacă un membru al Comisiei de Contestații nu se exprimă pe marginea unei întrebări pe durata stabilită pentru analiza contestației, se consideră că el s-a obținut.

Pentru ca o contestație să fie satisfăcută, rezultatele votului Comisiei de Contestații trebuie să corespundă unuia dintre următoarele criterii:

• majoritatea simplă a voturilor (mai multe voturi „pentru" decât „împotrivă");

• majoritatea absolută a voturilor printre membrii Comisiei de Contestații (sunt oferite mai mult de 50% de voturi „pentru");

• majoritatea calificată a voturilor printre membrii Comisiei de Contestații (pragul este stabilit de regulamentul competiției);

• decizie unanimă.

Regulamentul competiției trebuie să prevadă care dintre variantele de mai sus se atribuie competiției respective. În cazul în care regulamentul competiției nu face acest lucru, se consideră că Comisia de Contestație ia deciziile prin majoritatea absolută a voturilor printre membrii Comisiei de Contestații.

2.2.8. Rezultatele lucrului Comisiei de Contestații

După luarea deciziilor, Comisia de Contestații formulează fiecare decizie sub forma unui verdict, menționând şi motivele satisfacerii sau nesatisfacerii contestației. La formularea contestației Comisia de Contestații trebuie să respecte corectitudinea şi imparțialitatea față de toți participanții.

Verdictul Comisiei de Contestații este definitiv şi nu poate fi anulat dacă contestațiile au fost depuse în termenul prestabilit şi dacă au fost luate pe durata împuternicirii Comisiei de Contestații, sau dacă întârzierile au fost cauzate de motive onorabile (vezi Art. 2.2.3).

Capitolul 2.3

Etica jocului

2.3.1. Principiile eticii jocului

Toți participanții la joc, jucătorii, prezentatorul, asistenții, membrii Juriului Jocului sau ai Comisiei de Contestații, autorii şi redactorii pachetului sunt obligați să respecte normele etice general acceptate, care includ nu doar respectarea regulilor. În acest concept intră şi respectul față de toți participanții la joc şi spectatori şi tendința de a crea o atmosferă binevoitoare de joc.

Mai jos sunt prezentate normele etice obligatorii pentru toți participanții la joc, încălcarea cărora poate genera sancțiuni din partea Comisiei pentru Etică a Clubului.

• În timpul desfăşurării competiției, mai ales în prezența spectatorilor, membrii echipei trebuie să se străduie, prin comportamentul lor şi prin aspectul exterior, să creeze o impresie pozitivă. Echipele trebuie să tindă spre evoluarea într-un echipament distinct;

• Este inacceptabilă prezența la joc în stare de ebrietate sau amețeală narcotică. Este interzis consumul băuturilor alcoolice în sala de joc, atât pe durata competiției, cât şi în pauze. Este interzis fumatul în afara spațiilor destinate acestui lucru;

• Autorul unei întrebări nu trebuie să ia parte la joc în timpul microrundei în care se citeşte întrebarea lui. Acelaşi lucru se referă la redactori, persoanele care au testat întrebările sau alte persoane cărora le este cunoscută întrebarea din timp;

• La depistarea unei greşeli care favorizează echipa, aceasta trebuie să anunțe acest lucru într-un termen maxim de scurt Juriului Jocului;

• După terminarea unei etape sau a întregii competiții, jucătorii trebuie să lase în curățenie şi să păstreze în integritate bunurile de la locul desfăşurării jocului;

• Participanții la competiție trebuie să evite ofensarea altor participanți prin declarații publice în formă verbală sau scrisă, inclusiv pe site-ul Clubului sau pe alte forumuri, bloguri şi pagini web;

• Jucătorii trebuie să se abțină de la declarații neîntemeiate privind neonestitatea altor jucători;

• Jucătorii trebuie să se abțină de la faptele ce ar provoca încălcarea regulilor de joc şi a normelor etice de către alți jucători;

• Jucătorii nu trebuie să atace sau să conteste răspunsurile altor echipe;

• Jucătorii nu trebuie să ceară revizuirea răspunsurilor din rundele anterioare, în afară de ultima rundă de până la pauză;

• În cazul în care competiția are câteva etape, jucătorii nu trebuie să ceară revizuirea răspunsurilor din etapele anterioare;

• Membrii Comisiilor de Contestație nu trebuie să țină cont de faptul care echipe vor fi favorizate şi care nu în procesul de luare a deciziilor.

Capitolul 2.4

Sancțiuni disciplinare

2.4.1. Tipurile de sancțiuni disciplinare

Pentru încălcarea normelor acestui Cod şi a regulamentului competiției, încălcarea ordinii în sala de joc şi comportamentul incorect, față de participanții la competiție şi spectatori se pot aplica următoarele sancțiuni disciplinare:

• observație;

• atenționare;

• neacceptarea tehnică a răspunsului;

• eliminarea din sală până la sfârşitul rundei;

• eliminarea din competiție sau eliminarea din competițiile ulterioare organizate de clubul respectiv.

2.4.2. Observația şi atenționarea

Observația este o indicație orală făcută unui participant la competiție sau unui spectator pentru o încălcare nesemnificativă a normelor acestui Cod, a regulamentului competiției sau a ordinii în sala de joc. Numărul total al observațiilor făcute unuia şi aceluiaşi participant sau spectator nu este limitat, dar observațiile repetate pot duce la sancțiuni mai drastice.

În cazul repetării unei încălcări nesemnificative, participantului sau spectatorului i se poate declara o atenționare. Atenționarea poate fi declarată şi fără o observație anterioară – în cazul unei încălcări mai serioase a normelor prezentului Cod, a regulamentului competiției sau a ordinii în sala de joc. Încălcările repetate după atenționare duc la sancțiuni mai drastice.

Dreptul de a face observații şi atenționări unui jucător, unei echipe, unui asistent sau unui spectator o au prezentatorul, Juriul Jocului şi organizatorii competiției. Observații şi atenționări la adresa prezentatorului, a membrilor Juriului Jocului şi a Comisiei de Contestații pot fi făcute doar de un organizator al competiției.

2.4.3. Neacceptarea tehnică a răspunsului

În cazul încălcării de către o echipă a regulilor de conduită în timpul unei microrunde de întrebări sau a regulilor de transmitere a răspunsurilor, răspunsul echipei poate fi refuzat pe motiv tehnic, chiar dacă el este corect. Această decizie a Juriului Jocului se numeşte neacceptare tehnică a răspunsului. Drept motiv pentru neacceptarea tehnică a răspunsului poate servi:

• întârzierea transmiterii răspunsului scris pe fişă, exprimat prin ridicarea întârziată a mâinii cu fişa;

• corectarea textului în fişă după expirarea timpului alocat;

• schimbarea fişelor după expirarea timpului.

Decizia de neacceptare tehnică a răspunsurilor în aceste cazuri este luată de Juriul Jocului. Juriul Jocului are dreptul de a declara încălcarea nesemnificativă şi de a considera răspunsul echipei de rând cu celelalte răspunsuri, limitându-se la o observaţie sau atenţionare.

Dacă încălcările au fost cauzate de nişte pricini obiective, în pauza dintre runde căpitanul are dreptul de a se adresa Juriului Jocului cu rugămintea anulării neacceptării tehnice a răspunsului. În caz de refuz, decizia Juriului Jocului este definitivă.

În mod automat sunt urmate de neacceptarea tehnică a răspunsului următoarele încălcări:

• depăşirea numărului de persoane în echipă în timpul unei microrunde de întrebări;

• schimbul de informaţii în timpul discuţiilor întrebărilor cu jucătorii altor echipe, jucătorii de rezervă sau spectatorii; utilizarea publicaţiilor, a tehnicii informaţionale sau a mijloacelor de comunicare.

Deciziile referitoare la neacceptarea tehnică a răspunsurilor în aceste cazuri este luată de Juriul Jocului în timpul desfăşurării etapei sau de organizatorii competiţiei în pauza dintre etape şi trebuie să fie anunţate până la începutul etapei următoare. Deciziile Juriului Jocului sau a organizatorilor competiţiei sunt definitive şi cereri de anulare a acestor decizii în cazurile menţionate mai sus nu sunt permise.

2.4.4. Eliminarea din rundă

Poate fi eliminat din sală până la sfârşitul rundei jucătorul, echipa, asistentul sau spectatorul pentru o încălcări repetate sau încălcare grava a normelor acestui Cod, a regulamentului sau a ordinii în sala de joc.

Refuzul de a părăsi sala de către un jucător poate fi motiv pentru eliminarea întregii echipe pentru runda respectivă.

La eliminarea unui jucător dintr-o echipă, acest jucător nu poate fi înlocuit cu o altă echipă. În cazul eliminării echipei din sala de joc, se consideră că echipa nu a oferit răspunsuri la întrebările rămase în runda respectivă.

Decizia de eliminare a unui jucător, asistent sau spectator până la sfârşitul rundei poate fi luată de Juriul Jocului şi este definitivă.

2.4.5. Eliminarea din competiţie

Poate fi eliminat din competiţie un jucător sau o echipe pentru încălcări deosebit de grave ale normelor acestui Cod, ale regulamentului sau ale ordinii în sala de joc. Deciziile referitoare la eliminarea din competiţie trebuie să fie luată în timp util de organizatorii competiţiei.

În caz de încălcări deosebit de grave repetate sau încălcări extraordinar de grave, clubul respectiv poate decide discalificarea echipei din competiţiile ulterioare, cu sau fără un termen precizat de descalificare.

Eliminarea din competiţie a unui jucător în timpul unei runde nu exclude înlocuirea acestui jucător în rundele următoare.

În cazul eliminării din competiţie a unei echipe, organizatorii competiţiei trebuie să decidă dacă rezultatele echipei înregistrate până la acel moment se păstrează sau se anulează. În cazul păstrării rezultatelor înregistrate, se consideră că la întrebările rămase echipa este supusă neacceptării tehnice a răspunsurilor.

2.4.6. Modificarea sau anularea sancţiunilor disciplinare

Observaţia sau atenţionarea se consideră epuizate la sfârşitul competiţiei.

La cererea unui jucător sau a unei echipe care a fost descalificat(ă), organul care a decis această sancţiune are dreptul de a-şi revizui decizia, micşorând durata discalificării sau anulând discalificarea.

La anularea sancţiunilor disciplinare deciziile de neacceptare tehnică a răspunsurilor nu pot fi revizuite în nici un caz şi rezultatele competiţiei nu pot fi schimbate pe acest motiv.

Secțiunea III

Aprecierea corectitudinii răspunsurilor

Capitolul 1

Exemple de apreciere a corectitudinii răspunsurilor

Aceste exemple demonstrează implementarea prevederilor Capitolului 2.1 a Codului jocului intelectual de echipă cu timp fixat referitoare la corectitudinea răspunsurilor.

1. Întrebare: Iată un text în limba latină:
Antiquis ut in fabulis
Fuisse quondam fertur
Regali nata genere
Pulcherima puella
Cine este autorul acesui text?
Răspuns: Mihai Eminescu
Comentariu: Este prima strofă din „Luceafărul" tradusă în limba latină.

1.a. Răspunsul analizat: „poetul nepereche Mihai Eminescu".

Decizia recomandată: de a considera corect răspunsul.

Baza deciziei este punctul 2.1.1., care prevede:

„Răspunsul unei echipe este considerat corect dacă el corespunde măcar unuia dintre următoarele criterii:

• poate fi interpretat drept răspuns desfăşurat, adică include răspunsul autorului sau un răspuns echivalent, precum şi informaţie suplimentară, care nu poate fi considerată drept alt răspuns, nu contravine conţinutului întrebării şi nu conţine greşeli factuale grave"

1.b. Răspunsul analizat: „Mihai Eminecu".

Decizia recomandată: de a considera corect răspunsul.

Baza deciziei este punctul 2.1.4.1., care prevede:

„Trebuie să fie considerat corect răspunsul care conţine greşeli ortografice (greşeli în scrierea unor cuvinte), de punctuaţie (lipsa sau utilizarea incorectă a semnelor de punctuaţie, spaţiilor dintre cuvinte şi majuscule), gramaticale (utilizarea în răspuns a unui caz incorect, a genului, a formei de singular sau plural, a timpului, sau a altor forme gramaticale), sintactice (diferenţa în utilizarea articolelor, prepoziţiilor sau a altor cuvinte ajutătoare, care nu schimbă sensul general al răspunsului), greşeli mecanice, care nu dau motive pentru interpretări diferite, iar în acelaşi timp condiţiile întrebării nu cer în mod direct un răspuns exact din punct de vedere gramatical, iar după corectarea acestor greşeli în conformitate cu interpretarea evidentă, răspunsul trebuie să corespundă unuia dintre criteriile de acceptare, enumerate în Art. 2.1.1.".

1.c. Răspunsul analizat: „Mihai Eminovici”.

1.d. Răspunsul analizat: „Eminescu”.

Decizia recomandată: de a considera corecte răspunsurile.

Baza deciziei este punctul 2.1.4.2., care prevede:

„Un răspuns mai puțin exact, de regulă, trebuie să fie considerat corect, dacă într-o situație obișnuită (în afara jocului) el desemnează același obiect (acțiune, calitate etc.) ca și răspunsul autorului, fără a necesita precizări suplimentare”.

În acest caz nu există dubii referitoare la faptul că Mihai Eminovici și Mihai Eminescu sunt una și aceeași persoană. De asemenea, nu există dubii că răspunsul “Eminescu” îl desemnează anume pe Mihai Eminescu.

1.e. Răspunsul analizat: „Luceafărul poeziei românești”.

Decizia recomandată: de a considera corect răspunsul.

Baza deciziei este punctul 2.1.4.2., care prevede:

“Dacă în textul întrebării este prevăzută o cerere evidentă de a numi un obiect sau subiect (dată, loc, persoană etc.), trebuie să fie considerat corect, de regulă, numai răspunsul care include numele (în sens larg) acestui obiect sau subiect în mod evident (numărul anului, denumirea localității, numele, pseudonimul, supranumele sau porecla general acceptată a persoanei etc.). Răspunsul descriptiv (în care în loc de numele obiectului sau subiectului se descriu calitățile acestuia), de regulă, nu trebuie să fie considerat corect. Excepție de la această regulă pot fi situațiile în care răspunsurile descriptive sunt permise de criteriile de acceptare.”

2. Întrebare: Cu aproximativ 4000 de ani în urmă asupra satului chinezesc Lats-zea s-au abătut două mari nevoi – o inundație și un cutremur. Cu care oraș european este comparat Lats-zea în revista „În jurul lumii”?
Răspuns: Cu Pompei.
Criteriu: Cu Herculanum.

2.a. Răspunsul analizat: „Pompei”.

Decizia recomandată: de a considera corect răspunsul.

Baza deciziei este punctul 2.1.4.1., care prevede:

„Trebuie să fie considerat corect răspunsul care conține greșeli ortografice (greșeli în scrierea unor cuvinte), de punctuație (lipsa sau utilizarea incorectă a semnelor de punctuație, spațiilor dintre cuvinte și majuscule), gramaticale (utilizarea în răspuns a unui caz incorect, a genului, a formei de singular sau plural, a timpului, sau a altor forme gramaticale), sintactice (diferența în utilizarea articolelor, prepozițiilor sau a altor cuvinte ajutătoare, care nu schimbă sensul general al răspunsului), greșeli mecanice, care nu dau motive pentru interpretări diferite, iar în același timp condițiile întrebării nu cer în mod direct un răspuns exact din punct de vedere gramatical, iar după corectarea acestor greșeli în conformitate cu interpretarea evidentă, răspunsul trebuie să corespundă unuia dintre criteriile de acceptare, enumerate în Art. 2.1.1.”.

2.b. Răspunsul analizat: „Cu Herculanum”.

Decizia recomandată: de a considera corect răspunsul.

Baza deciziei este punctul 2.1.1., care prevede:

„Răspunsul unei echipe este considerat corect dacă el corespunde măcar unuia dintre următoarele criterii:

• corespunde criteriilor de acceptare a răspunsurilor”

2.c. Răspunsul analizat: „Cu Stabia".

Decizia recomandată: de a considera corect răspunsul.

Baza deciziei este punctul 2.1.1., care prevede:

„Răspunsul unei echipe este considerat corect dacă el corespunde măcar unuia dintre următoarele criterii:

• nu corespunde punctelor menționate mai sus, dar corespunde, fără excepție, tuturor condițiilor întrebării nu mai puțin decât răspunsul autorului sau răspunsurile care corespund criteriilor de acceptare".

În acest caz răspunsul corespunde textului întrebării mai puțin decît răspunsul autorului (deoarece în revista respectivă comparația era făcută doar cu Pompei), dar absolut în aceeaşi măsură ca şi răspunsul indicat în criteriile de acceptare.

2.d. Răspunsul analizat: „Erupția vulcanului Vezuviu".

Decizia recomandată: de a considera greşit răspunsul.

Baza deciziei este punctul 2.1.2., care prevede:

„Răspunsul unei echipe este considerat greşit dacă el corespunde măcar unuia dintre următoarele criterii:

• nu corespunde formei întrebării (cu excepția cazurilor prevăzute în Art. 2.1.1.), adică descrie un alt obiect, acțiune, calitate etc. decât se cere în conformitate cu condițiile întrebării sau criteriile de acceptare"

3. Întrebare: Regii din Evul Mediu, de exemplu Carol Quintul, se interesau foarte des de starea trezoreriei, de starea beciurilor sau de starea vremii. Si totuşi, cel mai des ei intrebau de starea unui obiect concret, care se afla de obicei în clopotniță sau în biserică. Ce obiect este acesta?
Răspuns : O lumânare aprinsă
Criteriu: Nu se acceptă răspunsurile care nu precizează că lumânarea este aprinsă, pentru că echipele nu au pătruns în esența întrebării.

3.a Răspunsul analizat: „O lumânare".

Decizia recomandată: de a considera corect răspunsul.

Baza deciziei este punctul 2.1.4.2, care prevede:

„La evaluarea răspunsurilor mai puțin exacte decât răspunsurile autorului, Juriului Jocului şi Comisiei de Contestații i se recomandă să se conducă după următoarele reguli:

• un răspuns mai puțin exact, de regulă, trebuie să fie considerat corect, dacă contextul întrebării nu presupune un răspuns mai exact"

Răspunsul „lumânare" răspunde la întrebarea „ce obiect?", iar precizarea stării obiectului nu este cerută expres în textul întrebării.

4. Întrebare: Atenție, Geneza după Mark Twen. La început Dumnezeu a creat bărbatul. După aceasta, el a creat femeia. Apoi lui Dumnezeu i s-a facut milă de bărbat şi i-a dat. Ce?
Răspuns : O țigară

4.a Răspunsul analizat: „Să fumeze".

Decizia recomandată: de a considera corect răspunsul.

Baza deciziei este punctul 2.1.1., care prevede:

„Răspunsul unei echipe este considerat corect dacă el corespunde măcar unuia dintre următoarele criterii:

• nu corespunde punctelor menționate mai sus, dar corespunde unei interpretări alternative necontradictorii din punct de vedere logic a textului întrebării sau a materialelor ilustrative (de exemplu, corespunde altui sens al unor cuvinte polisemantice din textul întrebării)"

Întrebarea „ce?" nu presupune neapărat un obiect, dar şi o acțiune.

4.b Răspunsul analizat: „O țigaretă".

Decizia recomandată: de a considera corect răspunsul.

Baza deciziei este punctul 2.1.4.1, care prevede:

„ Se consideră corect un răspuns care se deosebeşte de cel al autorului, în cazul în care această deosebire nu este esențială pentru înțelegerea sensului răspunsului în conformitate cu textul şi în contextul întrebării respective. Este recomandat să nu se considere esențiale următoarele deosebiri:

• de sens – utilizarea sinonimelor."

5. Întrebare: Pe aversul acestei monede era reprezentat Ioan Botezătorul. Pe reversul ei - o floare de crin. Cum se numea moneda?
Răspuns: Florin

5.a Răspunsul analizat: „Florin / Liră".

Decizia recomandată: de a considera greşit răspunsul.

Baza deciziei este punctul 2.1.2., care prevede:

"Răspunsul unei echipe este considerat greşit dacă el corespunde măcar unuia dintre următoarele criterii:

• conține mai mult de un răspuns la întrebare, dintre care măcar unul este greşit"

Informația din textul întrebării descrie florinul florentin, care mai este numit şi „florinul de aur", dar nu şi lira italiană.

5.b Răspunsul analizat: „florin de aur".

Decizia recomandată: de a considera corect răspunsul.

Baza deciziei este punctul 2.1.1., care prevede:

"Răspunsul unei echipe este considerat corect dacă el corespunde măcar unuia dintre următoarele criterii:

• este mai exact decât răspunsul autorului (de exemplu nu conține greşeli care sunt prezente în răspunsul autorului)"

5.c Răspunsul analizat: „fiorino d'oro".

Decizia recomandată: de a considera corect răspunsul.

Baza deciziei este punctul 2.1.4.1, care prevede:

„ Se consideră corect un răspuns care se deosebeşte de cel al autorului, în cazul în care această deosebire nu este esențială pentru înțelegerea sensului răspunsului în conformitate cu textul şi în contextul întrebării respective. Este recomandat să nu se considere esențiale următoarele deosebiri:

• de traducere – utilizarea în răspuns a unei traduceri în locul expresiei în limba străină, sau invers (dacă textul întrebării nu prevede în mod direct limba în care trebuie să fie dat răspunsul); utilizarea unei variante de traducere alta decât cea a autorului".

6. Întrebare: Acest instrument muzical a fost elaborat în anii 1930-1940 în America şi a devenit foarte popular în special în anii '50 ai secolului XX. Strămoşi ai acestui instrument au fost utilizaţi în perioada antică, iar primele atestări scrise datează din sec. XIV. Numiţi cu exactitate instrumentul apărut în sec. XX.
Răspuns: Chitara electrică

6.a Răspunsul analizat: „Chitara".

Decizia recomandată: de a considera greşit răspunsul.

Baza deciziei este punctul 2.1.4.2., care prevede:

"Un răspuns mai puţin exact, de regulă, nu trebuie să fie considerat corect dacă condiţiile întrebării includ o cerere de a oferi un răspuns absolut exact („răspundeţi cu exactitate" etc.). Excepţie de la această regulă pot fi situaţiile în care exactitatea maximă nu poate fi atinsă în principiu sau în mod practic"

6.b Răspunsul analizat: „Chitara (electrică)".

Decizia recomandată: de a considera greşit răspunsul.

Baza deciziei este punctul 2.1.5., care prevede:

„Informaţia inclusă între paranteze (rotunde, pătrate, sau de orice alt fel), indiferent de relaţia în care se află cu informaţia scrisă în afara parantezelor şi indiferent de faptul dacă pe fişă mai este scris ceva în afara parantezelor, se consideră comentariu, care nu este parte a răspunsului şi nu poate influenţa acceptarea sau neacceptarea unui răspuns. Excepţie la această regulă este cazul în care parantezele sunt o parte componentă a răspunsului autorului."

7. Întrebare: Iată un fragment al începutului istoriei despre el:
„A fost odată...
„Un împărat!"ar spune imediat micii mei cititori.
Nu, copii, greşiţi. A fost odată o bucată de lemn"
Cine este eroul principal al acestei istorii?
Răspuns: Pinocchio

7.a Răspunsul analizat: „Buratino".

Decizia recomandată: de a considera greşit răspunsul.

Baza deciziei este punctul 2.1.5., care prevede:

„Răspunsul unei echipe este considerat greşit dacă el corespunde măcar unuia dintre următoarele criterii:

• nu există o interpretare a textului întrebării, a materialelor ilustrative sau a criteriilor de acceptare a răspunsurilor în conformitate cu care răspunsul să corespundă tuturor condiţiilor întrebării (inclusiv experienţa personală a autorului întrebării) sau a criteriilor de acceptare"

Textul poveştii "Cheiţa de Aur", despre Buratino, începe cu alte cuvinte decât cele prezentate în întrebare: "Demult, demult, într-un orăşel de pe malul Mării Mediterane locuia un bătrân tâmplar pe nume Giuseppe..."

7.b Răspunsul analizat: „Pinocchio sau Buratino”.

Decizia recomandată: de a considera greşit răspunsul.

Baza deciziei este punctul 2.1.2., care prevede:

“Răspunsul unei echipe este considerat greşit dacă el corespunde măcar unuia dintre următoarele criterii:

• conţine mai mult de un răspuns la întrebare, dintre care măcar unul este greşit”

8. Întrebare: În dicţionarul de neologisme apărut la Bucureşti în 1986, prima definiţie a acestui termen este de ”inscripţii, desene de pe monumentele antice”. Numiţi termenul.
Răspuns: Graffiti

8.a Răspunsul analizat: „Grafitti”.

Decizia recomandată: de a considera corect răspunsul.

Baza deciziei este punctul 2.1.4.1., care prevede:

“Trebuie să fie considerat corect răspunsul care conţine greşeli ortografice (greşeli în scrierea unor cuvinte), de punctuaţie (lipsa sau utilizarea incorectă a semnelor de punctuaţie, spaţiilor dintre cuvinte şi majuscule), gramaticale (utilizarea în răspuns a unui caz incorect, a genului, a formei de singular sau plural, a timpului, sau a altor forme gramaticale), sintactice (diferenţa în utilizarea articolelor, prepoziţiilor sau a altor cuvinte ajutătoare, care nu schimbă sensul general al răspunsului), greşeli mecanice, care nu dau motive pentru interpretări diferite, iar în acelaşi timp condiţiile întrebării nu cer în mod direct un răspuns exact din punct de vedere gramatical, iar după corectarea acestor greşeli în conformitate cu interpretarea evidentă, răspunsul trebuie să corespundă unuia dintre criteriile de acceptare, enumerate în Art. 2.1.1.”

9. Întrebare: Deşi nu are decât 8 litere, acest cuvânt de origine italiană pune multe probleme de ortografiere. În urma unui experiment, în care autorul întrebării a căutat cele mai răspândite trei variante de ortografiere greşită în reţeaua Internet, motorul de căutare a dat drept rezultat peste 2, 3 şi respectiv 5 milioane de rezultate, în timp ce ortografierea corectă a dat drept rezultat 60 de milioane de rezultate. Vă rugăm peste un minut să scrieţi acest cuvânt în ortografierea corectă.
Răspuns: Graffiti

9.a Răspunsul analizat: „Grafitti”.

Decizia recomandată: de a considera greşit răspunsul.

Baza deciziei este punctul 2.1.4.1., care prevede:

“Răspunsul unei echipe este considerat greşit dacă el corespunde măcar unuia dintre următoarele criterii:

• se deosebeşte de răspunsul autorului din punct de vedere gramatical, dacă respectarea gramaticii este cerută în mod direct de textul întrebării sau această deosebire schimbă sensul răspunsului”

10. Întrebare: Tatăl lui a fost danez. Mama lui a fost germană. El însă a scris într-o altă limbă şi a rămas în istorie drept un ilustru reprezentant al unui alt popor. Cărţile lui stau astăzi pe polița autorului întrebării. Cine este el?
Răspuns: Vladimir Dal

10.a Răspunsul analizat: „Henrik Ibsen”.

Decizia recomandată: de a considera greşit răspunsul.

Baza deciziei este punctul 2.1.5., care prevede:

„Răspunsul unei echipe este considerat greşit dacă el corespunde măcar unuia dintre următoarele criterii:

• nu există o interpretare a textului întrebării, a materialelor ilustrative sau a criteriilor de acceptare a răspunsurilor în conformitate cu care răspunsul să corespundă tuturor condiţiilor întrebării (inclusiv experienţa personală a autorului întrebării) sau a criteriilor de acceptare”

Deşi răspunsul „Henrik Ibsen” corespunde personalităţii descrise (tatăl – danez, mama – nemţoaică, el – norvegian), răspunsul este greşit pentru că pe polița autorului întrebării nu se află cărți scrise de Henrik Ibsen (vom considera, în acest exemplu, că acest lucru a fost verificat).

10.b Răspunsul analizat: „Dali”.

Decizia recomandată: de a considera greşit răspunsul.

Baza deciziei este punctul 2.1.4.2., care prevede:

„Un răspuns mai puțin exact, de regulă, nu trebuie să fie considerat corect, dacă într-o situație obişnuită (în afara jocului) el desemnează nu unul, dar mai multe obiecte (acțiuni, calități), o parte dintre care nu corespunde condiţiilor întrebării, iar pentru alegerea elementului necesar din această mulțime a fost cerută o precizare suplimentară”

Nu este clar dacă răspunsul face referință la Vladimir Dal sau Salvador Dali.

10.c Răspunsul analizat: „Vl. Dali”.

Decizia recomandată: de a considera corect răspunsul.

Baza deciziei este punctul 2.1.4.1., care prevede:

„Trebuie să fie considerat corect răspunsul care conține greşeli ortografice (greşeli în scrierea unor cuvinte), de punctuație (lipsa sau utilizarea incorectă a semnelor de punctuație, spațiilor dintre cuvinte şi majuscule), gramaticale (utilizarea în răspuns a unui caz incorect, a genului, a formei de singular sau plural, a timpului, sau a altor forme gramaticale), sintactice (diferența în utilizarea articolelor, prepozițiilor sau a altor cuvinte ajutătoare, care nu schimbă sensul general al răspunsului), greşeli mecanice, care nu dau motive pentru interpretări diferite, iar în acelaşi timp condițiile întrebării nu cer în mod direct un răspuns exact din punct de vedere gramatical, iar după corectarea acestor greşeli în conformitate cu interpretarea evidentă, răspunsul trebuie să corespundă unuia dintre criteriile de acceptare, enumerate în Art. 2.1.1.”

Numele lui Vladimir Dal se scrie fara „i”, totuşi acest lucru nu poate genera o altă interpretare a răspunsului decât cea corectă..

10.d Răspunsul analizat: „Dal”.

Decizia recomandată: de a considera corect răspunsul.

Baza deciziei este punctul 2.1.4.2., care prevede:

„Un răspuns mai puțin exact, de regulă, trebuie să fie considerat corect, dacă într-o situație obişnuită (în afara jocului) el desemnează acelaşi obiect (acțiune, calitate etc.) ca şi răspunsul autorului, fără a necesita precizări suplimentare”

Este cunoscută doar o singură persoană eminentă sub numele Dal.

10.e Răspunsul analizat: „M. Dal”.

Decizia recomandată: de a considera greşit răspunsul.

Baza deciziei este punctul 2.1.4.2., care prevede:

„Nu există o interpretare a textului întrebării, a materialelor ilustrative sau a criteriilor de acceptare a răspunsurilor în conformitate cu care răspunsul să corespundă tuturor condițiilor întrebării (inclusiv experiența personală a autorului întrebării) sau a criteriilor de acceptare”

11. Întrebare: La o licitație în folosul Institutului Londonez de Arheologie a fost vândut un obiect care are mai degrabă legătură cu creşterea cailor, decât cu arheologia. Totuşi, acest obiect a jucat un rol important în popularizarea arheologiei în secolul XX. Numiți-l pe cel în mâinile căruia acest obiect devenea o armă de temut.
Răspuns: Indiana Jones

11.a Răspunsul analizat: „Harrison Ford”.

Decizia recomandată: de a considera corect răspunsul.

Baza deciziei este punctul 2.1.1., care prevede:

“Răspunsul unei echipe este considerat corect dacă el corespunde măcar unuia dintre următoarele criterii:

• nu corespunde punctelor menționate mai sus, dar corespunde unei interpretări alternative necontradictorii din punct de vedere logic a textului întrebării sau a materialelor ilustrative (de exemplu, corespunde altui sens al unor cuvinte polisemantice din textul întrebării).”

11.b Răspunsul analizat: „H. Ford”.

Decizia recomandată: de a considera greşit răspunsul.

Baza deciziei este punctul 2.1.4.2., care prevede:

“Un răspuns mai puțin exact, de regulă, nu trebuie să fie considerat corect, dacă într-o situație obişnuită (în afara jocului) el desemnează nu unul, dar mai multe obiecte (acțiuni, calități), o parte dintre care nu corespunde condițiilor întrebării, iar pentru alegerea elementului necesar din această mulțime a fost cerută o precizare suplimentară.”

În acest caz nu este clar dacă echipa îl are în vedere pe Henry Ford sau Harrison Ford.

12. Întrebare: În a doua jumătate a secolului XIX un împărat european a spus “Aceasta este dorința mea” şi a transformat o cetate într-un inel. În ce oraş s-a întâmplat asta?
Raspuns: Viena
Comentariu: În anul 1857 împăratul Franz Iosif I a emis decretul “Es ist mein Wille” (“Aceasta este dorința mea”), comandând să se distrugă zidurile cetății care înconjurau Viena şi să se construiască o stradă circulară în loc. Strada urma să fie numită Ring-strasse, adică “strada-inel”.

12.a Răspunsul analizat: „European”.

Decizia recomandată: de a considera greşit răspunsul.

Baza deciziei este punctul 2.1.2., care prevede:

“Răspunsul unei echipe este considerat greşit dacă el corespunde măcar unuia dintre următoarele criterii:

• este doar formal, adică repetă doar nişte fapte sau legături logice care sunt în mod direct menționate în condițiile întrebării”

13. Întrebare: Pe emblemele olimpice anul Jocurilor Olimpice este marcat cu ajutorul a două sau patru cifre. Se cunoaşte însă un caz în care anul desfăşurării Jocurilor Olimpice era notat cu 5 cifre. În ce oraş au avut loc acele jocuri?
Răspuns: Roma
Comentariu: Anul 1960 era scris cu cifre romane: "MCMLX".

13.a Răspunsul analizat: „Un oraş italian, pentru că anul era scris cu cifre romane".

Decizia recomandată: de a considera greşit răspunsul.

Baza deciziei este punctul 2.1.4.2., care prevede:

"Dacă în textul întrebării este prevăzută o cerere evidentă de a numi un obiect sau subiect (dată, loc, persoană etc.), trebuie să fie considerat corect, de regulă, numai răspunsul care include numele (în sens larg) acestui obiect sau subiect în mod evident (numărul anului, denumirea localităţii, numele, pseudonimul, supranumele sau porecla general acceptată a persoanei etc.). Răspunsul descriptiv (în care în loc de numele obiectului sau subiectului se descriu calităţile acestuia), de regulă, nu trebuie să fie considerat corect. Excepţie de la această regulă pot fi situaţiile în care răspunsurile descriptive sunt permise de criteriile de acceptare."

14. Întrebare: Jucătorii selecţionatei de fotbal a Georgiei, veniţi la Lvov pentru disputarea unui meci din preliminariile Campionatului Mondial 2006 în compania selecţionatei Ucrainei, au fost cazaţi în „Grand Hotel". Din ferestrele acestui hotel putea fi văzut un monument care parcă le amintea georgienilor de puterea adversarilor. Al cui era monumentul?
Răspuns: al lui Taras Şevcenko
Comentariu: Monumentul trebuia să le amintească de Andrei Şevcenko.

14.a Răspunsul analizat: „al lui Şevcenko".

Decizia recomandată: de a considera greşit răspunsul.

Baza deciziei este punctul 2.1.4.2., care prevede:

"Un răspuns mai puţin exact, de regulă, nu trebuie să fie considerat corect, dacă într-o situaţie obişnuită (în afara jocului) el desemnează nu unul, dar mai multe obiecte (acţiuni, calităţi), o parte dintre care nu corespunde condiţiilor întrebării, iar pentru alegerea elementului necesar din această mulţime a fost cerută o precizare suplimentară."

În acest caz nu este clar dacă echipa îl are în vedere pe Taras Şevcenko sau pe Andrei Şevcenko.

15. Întrebare: Această englezoaică scria sub un pseudonim bărbătesc, iar surorile ei pretindeau că-i sunt fraţi. Numiţi-o.
Răspuns: Charlotte Bronte

15.a Răspunsul analizat: „Ş. Bronte".

Decizia recomandată: de a considera corect răspunsul.

Baza deciziei este punctul 2.1.4.2., care prevede:

"Un răspuns mai puţin exact, de regulă, trebuie să fie considerat corect, dacă într-o situaţie obişnuită (în afara jocului) el desemnează acelaşi obiect (acţiune, calitate etc.) ca şi răspunsul autorului, fără a necesita precizări suplimentare."

Numele Charlottei Bronte, în transcriere fonetică în limba română, se începe într-adevăr cu sunetul „ş".

A.15.b Răspunsul analizat: „Bronte”.

Decizia recomandată: de a considera corect răspunsul.

Baza deciziei este punctul 2.1.4.2., care prevede:

“Un răspuns mai puțin exact, de regulă, trebuie să fie considerat corect, dacă într-o situație obișnuită (în afara jocului) el desemnează o mulțime de obiecte (acțiuni, calități etc.), iar orice obiect al acestei mulțimi corespunde condițiilor întrebării.”

În acest caz oricare dintre cele trei surori Bronte se potriveşte textului întrebării.

16. Întrebare: În timpul primului război mondial unii nebuni se otrăveau cu cherosină, pentru a nimeri în spital şi a evita mobilizarea. Am aflat acest lucru dintr-un roman despre un alt nebun. Despre ce roman este vorba?
Răspuns: “Peripețiile bravului soldat Șveik”

16.a Răspunsul analizat: „Bravul soldat Șveik”

Decizia recomandată: de a considera corect răspunsul.

Baza deciziei este punctul 2.1.4.2., care prevede:

„Un răspuns mai puțin exact, de regulă, trebuie să fie considerat corect, dacă contextul întrebării nu presupune un răspuns mai exact”.

17. Întrebare: Această țară poate fi numită „fosta provincie a Iliriei, Traciei, Greciei, Romei, Bizanțului, Bulgariei, Serbiei, a Porții Otomane şi a Serbiei”. Dar care este numele atribuit acestei țări în ONU astăzi?
Raspuns: Fosta Republică Iugoslavă a Macedoniei
Comentariu: Din cauza protestelor Greciei, denumirea de Republica Macedonia nu este recunoscută de organizațiile internaționale, în special ONU, la care această țară este parte sub denumirea de FYROM (Former Yougoslav Republic of Macedonia).

17.a Răspunsul analizat: „Republica Macedonia”

Decizia recomandată: de a considera greşit răspunsul.

Baza deciziei este punctul 2.1.4.2., care prevede:

„Un răspuns mai puțin exact, de regulă, nu trebuie să fie considerat corect, dacă contextul întrebării presupune un răspuns mai exact”.

Deşi multe țări au recunoscut țara sub denumirea ei constituțională, contextul întrebării presupune în calitate de răspuns denumirea oficială a Macedoniei ca membră a Organizației Națiunilor Unite.

18. Întrebare: Această țară poate fi numită „fosta provincie a Iliriei, Traciei, Greciei, Romei, Bizanțului, Bulgariei, Serbiei, a Porții Otomane şi a Serbiei”. Despre ce țară este vorba?
Răspuns: Fosta Republică Iugoslavă a Macedoniei

18.a Răspunsul analizat: „Macedonia”

Decizia recomandată: de a considera corect răspunsul.

Baza deciziei este punctul 2.1.4.2., care prevede:

„Un răspuns mai puțin exact, de regulă, trebuie să fie considerat corect, dacă într-o situație

obişnuită (în afara jocului) el desemnează acelaşi obiect (acţiune, calitate etc.) ca şi răspunsul autorului, fără a necesita precizări suplimentare".

Întrebarea cere doar identificarea ţării, nu şi a numelui sub care ea este cunoscută în ONU.

19. Întrebare: Aceste părţi ale corpului au un rol foarte mare în majoritatea activităţilor umane, ceea ce este confirmat şi de faptul că secţiunea creierului ce răspunde de activitatea lor este a doua ca mărime după secţiunea ce răspunde de limbă. În prezent, în legătură cu dezvoltarea noilor tehnologii, importanţa, puterea şi abilitatea lor a crescut şi mai mult. În Japonia, tânăra generaţie s-a autoîntitulat "oyayubi sedai", cu referinţă la aceste părţi ale corpului. Numiţi aceste părţi ale corpului.
Raspuns: Degetele mari de la mâni.
Comentariu: La operarea telefoanelor mobile, a telecomenzilor şi a multor altor aparate contemporane miniaturale se utilizează degetele mari. Studiile arată că utilizarea lor de către persoanele ce folosesc des astfel de aparate a crescut semnificativ şi în alte domenii (de exemplu, scărpinatul nasului, care mai demult se făcea cu arătătorul). "Oyayubi sedai" în japoneze înseamnă "Generaţia degetului mare".

A.19.a Răspunsul analizat: „Degetele de la mâni"

A.19.b Răspunsul analizat: „Degetele mari"

Decizia recomandată: de a considera greşite răspunsurile.

Baza deciziei este punctul 2.1.4.2., care prevede:

„Un răspuns mai puţin exact, de regulă, nu trebuie să fie considerat corect, dacă contextul întrebării presupune un răspuns mai exact".

Indiciile din întrebare nu sunt valabile pentru toate degetele de la mâni, nici pentru toatele degetele mari (de la mâni şi de la picioare), ci doar la degetele mari de la mâni.

20. Întrebare: Scrieţi cu exactitate lungimea care a fost pentru prima dată măsurată la Londra în 1908 şi declarată standard în 1921.
Răspuns: 42 km 195 m.

20.a Răspunsul analizat: „42 km"

Decizia recomandată: de a considera greşit răspunsul.

Baza deciziei este punctul 2.1.4.2., care prevede:

„Un răspuns mai puţin exact, de regulă, nu trebuie să fie considerat corect dacă condiţiile întrebării includ o cerere de a oferi un răspuns absolut exact („răspundeţi cu exactitate" etc.). Excepţie de la această regulă pot fi situaţiile în care exactitatea maximă nu poate fi atinsă în principiu sau în mod practic"

20.b Răspunsul analizat: „42 km 195 m, distanţa de la câmpia Maraton la Atena"

Decizia recomandată: de a considera greşit răspunsul.

Baza deciziei este punctul 2.1.2., care prevede:

„Răspunsul unei echipe este considerat greşit dacă el corespunde măcar unuia dintre următoarele criterii:

• conţine informaţie suplimentară care modifică sensul răspunsului, conţine greşeli factuale grave şi contravine condiţiilor întrebării"

Distanța despre care este vorba în întrebare este distanța probei atletice maraton, nu distanța de la câmpia Maraton la Atena, care variază între 35 şi 41 km. În plus, distanța dintre Maraton şi Atena nu putea fi măsurată la Londra.

21. Întrebare: Printre hobby-urile sale se numărau rugby-ul, fotbalul, şahul şi golful. El este şi autorul frazei: „Fiţi realişti - cereţi imposibilul!". Dar care este al doilea nume pe care l-a primit el în Mexic?
Răspuns: Che

A.21.a Răspunsul analizat: „Che Guevara"

Decizia recomandată: de a considera greşit răspunsul.

Baza deciziei este punctul 2.1.2., care prevede:

„Răspunsul unei echipe este considerat greşit dacă el corespunde măcar unuia dintre următoarele criterii:

• conține informație suplimentară care poate fi considerată drept un alt răspuns, iar acest răspuns este incorect"

Cuvântul „Guevara" poate fi considerat un alt răspuns, care este greşit, pentru că acest nume nu a fost primit în Mexic.

Capitolul 2

Studiu de caz: întrebările cu cazuri anecdotice

Întrebările care generează cele mai multe discuții sunt cele în care se utilizează în calitate de sursă un caz anecdotic. În aceste cazuri răspunsul corect este un element prezent în sursa întrebării (carte, revistă, site Internet etc.). Acest capitol va oferi câteva sfaturi referitor la aprecierea unor astfel de întrebări. Utilizarea acestor indicații suplimentare nu trebuie să contravină, totuși, regulilor formulate în Codul jocului intelectual de echipă cu timp fixat.

Atenție! Cazurile anecdotice sunt asemănătoare cu bancurile, dar nu sunt bancuri. Bancurile sunt istorii complet zămislite cu un final neașteptat, năstrușnic, care au scopul de a provoca zâmbetul. Cazurile anecdotice sunt istorii care se presupune că s-au întamplat cu anumite persoane și care sunt mai neobișnuite decât întâmplările obișnuite din viața de zi cu zi.

La analiza unor contestații în cazul unor asemenea întrebări trebuie să se ia în considerație următoarele elemente:

* textul întrebării

* sursa cazului anecdotic

* gradul de recunoaștere a faptului că acest caz s-a întâmplat cu adevărat

* gradul de circulație a cazului anecdotic într-o formă sau alta

În cazul în care nu există dovezi că un caz s-a întâmplat cu adevărat (și dacă în textul întrebării nu este expres denumită sursa informației) se recurge la analiza gradului de circulație a cazului anecdotic într-o formă sau alta. Pe de altă parte, circulația într-o anumită formă a cazului anecdotic nu poate prevala în stabilirea corectitudinii asupra surselor care ofera evidență referitoare la faptele întâmplate cu adevărat.

Întrebare: Ce i-a căzut in capul unui savant înainte ca el să descopere legea atracției universale?
Răspuns: Un măr.

În acest caz trebuie să fie evident că răspunsul *"un fruct"* nu are gradul necesar de exactitate, iar răspunsul *"un măr pădureț"* este greșit pentru că are informații suplimentare greșite care fac întregul răspuns greșit.

Să ne imaginăm ca o echipă a răspuns *"o pară"* și cere considerarea răspunsului în calitate de răspuns dual.

Nota Bene: ***răspunsul dual*** *este un alt răspuns decât cel prevăzut de organizatori, dar care poate fi considerat corect pentru că are un nivel de corespundere cu textul întrebării și de evidență factologică sau, în cazul lipsei acesteia, de corespundere unui lanț logic general acceptat cel puțin la fel de valabil ca și răspunsul prevăzut de autorul întrebării sau răspunsurile prevăzute de criteriile de acceptare.*

În cazul de mai sus, expresia *"înainte ca el să descopere legea atracției universale"* indică clar că este vorba despre savantul care a descoperit această lege. Conform quasi-totalității surselor, această lege a fost descoperită de Newton. Am zis *"quasi-totalității"*, pentru că presupunem existența unei surse care indică faptul că această lege a fost descoperită încă de Thales din Milet, în capul caruia a căzut o pară (să zicem că această informație este găsită într-un forum de discuții în rețeaua Internet).

Pentru a stabili veridicitatea răspunsului dual, factorii de decizie trebuie să se expună dacă sursa informației suplimentare are un nivel de corespundere cu textul întrebării și de documentare sau, în lipsa evidenței, de corespundere unui lanț logic general acceptat, cel putin la fel de valabil ca și răspunsul prevăzut de autorul întrebării.

Așa cum este minimă probabilitatea existenței unei surse la fel de importante și autentice cu toate cărțile scrise până acum, sunt infime șansele ca o asemenea contestație sa fie satisfacută.

Pe de altă parte, cazul relatat în întrebare este, totuși, un caz anecdotic, adică se presupune că acesta a avut loc, dar nu există evidență documentară indubitabilă. Să zicem că o altă echipă a depus o contestație pentru acceptarea răspunsului *"pară"* după ce a aflat ca în gradina lui Newton creștea un păr și este destul de probabil ca în capul lui Newton să fi căzut o pară, nu un măr.

În acest caz, factorii de decizie trebuie să ia în considerație *gradul de circulație* a cazului anecdotic într-o anumită formă. Astfel, luând în considerație faptul ca s-au găsit, să zicem, o sută de surse care susțin că un măr a cazut în capul lui Newton și doar o sursă în care se spune că în capul lui a căzut o pară, răspunsul *"pară"*, deși pare să aibă un anumit grad de veridicitate, nu are cel puțin același nivel de corespundere și de documentare cu răspunsul prevăzut de autori.

Astfel, în ambele cazuri, răspunsul *"pară"* nu poate fi acceptat, deși:

** echipa care l-a oferit l-a considerat logic,*

** răspunsul comportă aceeași încărcătură semantică (adică savantalui i-a cazut în cap ceva ce creștea în grădina lui),*

** cazul s-ar fi putut întâmpla cu adevărat, cel puțin teoretic,*

** și au avut o sursă care indică acest lucru.*

Un automobilist a fost prins de un radar care i-a înregistrat viteza și i-a fotografiat mașina. A primit apoi prin poștă o amenda de 40 de dolari și o fotografie a mașinii. În loc să plătească, automobilistul a trimis la poliție o poză cu 40 de dolari. Câteva zile mai târziu, a primit o scrisoare de la poliție, care conținea o altă fotografie. Ce era fotografiat, dacă se știe că după aceasta, automobilistul a plătit fără ezitare amenda?
Raspuns: O pereche de catușe
Sursa: http://www.snopes.com/autos/law/handcuff.asp

Să zicem că o echipă depune o contestație pentru considerarea răspunsului *"gratii"*, pentru că:

1. "gratii", ca și "cătușe", are aceeași încărcătură semantică în contextul întrebării, adică de a sugera posibilitatea pedepsei cu închisoarea

2. unul dintre membrii echipei a auzit o versiune în care pe poză erau reprezentate gratii

3. situația relatată în întrebare se putea întâmpla în orice condiții și în orice țară în care există radare și dolari

In asemenea cazuri, factorii de decizie trebuie să ia în considerație următoarele lucruri:

** analogiile pe care le fac oamenii între diverse lucruri și fenomene sunt de cele mai multe ori diferite, iar generalizările sunt general acceptabile în puține cazuri*

** analogiile pot fi sursă a unui răspuns numai în lipsa surselor documentare*

Pentru început, vom considera că analogiile *"cătușe - închisoare"* și *"gratii - închisoare"* sunt, într-adevăr, echivalente (ambele i-ar putea sugera vinovatului pedeapsa ulterioară în cazul în care nu plătește amenda).

În continuare vom precăuta sursele celor două versiuni:

Varianta "cătușe": După cum o probează sursa întrebării, un site web, cazul a fost unul real și relatat în presă. A pune la îndoială cele arătate de o sursă se poate doar în cazul în care alte surse probează contrariul.

Varianta "gratii": Drept sursă a acestei versiuni a fost invocată o informație auzită de un membru al echipei, neprobată în vreun oarecare fel, precum și posibilitatea ca un asemenea caz să se întâmple în realitate. Nu au fost invocate surse care să atace veridicitatea celor expuse în întrebarea originală.

Factorii de decizie care ar analiza aceaste variante ar trebui să compare probele și să decidă asupra echivalenței informației concrete privind veridicitatea cazului și a posibilității teoretice ca un caz similar, dar cu implicarea unei fotografii a *"gratiilor"* să fi avut loc.

Se poate astfel lesne vedea că răspunsul echipei nu are cel puțin același nivel de evidență cu răspunsul prevăzut de autorul întrebării.

De asemenea, se poate analiza și gradul de circulație a formelor cazului anecdotic:

Varianta "cătușe": Au fost găsite mai mult de 10 surse în care istoria este relatată astfel. Sursele au grade diferite de veridicitate.

Varianta "gratii": Nu a fost găsită nici o sursă în care istoria este relatată cu referință la o fotografie a gratiilor.

Se poate astfel vedea că istoria este cunoscută pe larg în varianta cu cătușe și este necunoscută în varianta cu gratii.

După analiza completă a ambelor răspunsuri se ajunge la concluzia că răspunsul *"gratii"* nu are un nivel de corespundere cu textul întrebării și de evidență factologică, sau, în lipsa acesteia, de corespundere unui lanț logic general acceptat cel puțin la fel de autentic cu răspunsul prevăzut de autorul întrebării.

Secțiunea IV

Culegere de întrebări pentru jocurile intelectuale

Capitolul 1

Întrebări pentru jocurile individuale

În acest capitol vă propunem 36 de exemple de teme cu câte 5 mini-întrebări fiecare, pentru desfăşurarea unor concursuri intelectuale individuale (vezi descrierea acestora în Secţiunea I, Capitolul II, de exemplu în boxa „Jeopardy"). Vă încurajăm să alcătuiţi propriile voastre teme după modelul celor de mai jos.

1. Ţări şi popoare

10. Ce ţară şi-a primit denumirea de la cuvântul „onorug", care înseamnă „săgeţi"?

20. Despre locuitorii cărei ţări se spune că portofelul le este în Elveţia pe când inima lor e în Austria?

30. Numiţi ţara, simbolul căreia e o creatură mitologică cu coarne de cerb, labe de tigru, urechi de bou, ochi de demon, gât de şarpe şi unghii de uliu?

40. În Asia - alb, Brazilia – roşu, Mexic – galben, Europa – negru. Ce reprezintă culorile?

50. Marele drum al mătăsii începea în oraşul Chinez Siuani. Dar unde era punctul final?

Răspunsuri:

10. Ungaria.

20. Liechtenshtein.

30. China, creatura e Dragonul Chinez.

40. Doliul în regiunile respective.

50. Roma.

2. Planeta Pământ

10. Unde vei ajunge dacă vei merge după săgeata magnetică strict la nord?

20. Cum se numea regele mitic al Libiei, care se spune că a făcut primul glob?

30. O dată la 285 mln. ani sistemul solar face o rotaţie în Galaxie. Ce schimbări au loc pe pământ în rezultatul ei?

40. Acest punct se află la aceeaşi depărtare de Europa, Asia, Africa şi America.

50. Potrivit miturilor, Zeus s-a îndrăgostit de frumoasa Io şi pentru a o proteja de gurile rele, a prefăcut-o într-o vacă albă. Soţia lui Zeus, Hera, aflând despre toate acestea, a ordonat ca Io să fie ucisă. Fugind de ucigaş, Io a trecut din Europa în Asia. Pe unde a reuşit ea să treacă?

Răspunsuri:

10. Polul magnetic de Nord

20. Atlas

30. Polurile îşi schimbă locul

40. Polul inaccesibilităţii

50. Strâmtoarea Bosfor (din greacă – trecerea boului)

3. Munţi

10. Dacă acest sistem muntos ar fi repartizat egal pe tot globul, înălţimea Pământului ar creşte cu 18 – 20 m. Despre ce sistem muntos este vorba?

20. Ce indicator al înălţimii a propus Charles Babbidge să fie măsurat cu barometrul?

30. Ţăranca Marie Paradis din Chamonix a fost prima femeie care în 1810 a cucerit...ce?

40. Ce munte a devenit locul de întâlnire al lui Adam cu Isus?

50. La titlul celui mai înalt munte mai pretind, pe lângă Everest, Chimborazo din Ecuador (10 000 m de la vârf până la talpă) şi Mauna Kea din Hawaii. Care e recordul ultimului?

Răspunsuri:

10. Himalaya

20. Altitudinea deasupra nivelului mării

30. Mont Blanc-ul

40. Golgota, acolo se presupune că e îngropat Adam

50. Cel mai înalt munte, calculat de la centrul Pământului

4. America Latină

10. În 1499, spaniolii au văzut pe malurile lagunei un sătuc indian care le-a amintit de Veneția. Cum l-au numit?

20. Ce obiect rotund a fost adus pentru prima dată în Brazilia în 1898 de către Charles Miller?

30. În 1826 a fost creat un stat independent al cărui capitală se numea Oraşul Sfintei Treimi şi Havana Preacuvioasei Fecioare Maria a Vânturilor Bune. Către sec. XX de la fastuoasa denumire au rămas doar două cuvinte. Care?

40. Până în 1815 acest stat se numea Tărâmul de Est. Între 1815 şi 1830 – Provincia de Est. Odată cu dobândirea independenței în 1830, a început să se numească astfel. Cum?

50. Doar o relație de dublă rudenie între cei ce guvernau triburile maya dădeau dreptul succesiunii la tron primului venit. Lămuriți această dublă legătură.

Răspunsuri:

10. Venezuela

20. Mingea de fotbal

30. Buenos Aires

40. Republica Estică Uruguay

50. Soț şi soție plus frate şi soră

5. ...AR... (în răspunsuri trebuie să se conțină particula AR)

10. Titlu dat împăraților romani

20. Întăritură, zid sau fortificație care oprește trecerea

30. Împlinirea a o sută de ani de la un eveniment important

40. Boală gravă, ce constă în distrugerea unui organ sau a unei părți dintr-un organ (inimă, creier, splină), ca urmare a astupării vasului de sânge care îl hrăneşte.

50. Măsură de constrângere, luată de un stat împotriva unui stat străin, constând în reținerea forțată şi sechestrarea bunurilor de orice fel ale statului respectiv

Răspunsuri:

10. CezAR

20. BARicadă

30. CentenAR

40. InfARct

50. EmbARgo

6. „A" în muzică

10. Acest nume el şi l-a luat exprimându-şi profunda admirație față de Dumnezeu.

20. În acest stil de muzică cântă formația autohtonă "Alternosfera".

30. Bucuros, cu bucurie.

40. Cu o mişcare rară, liniştită.

50. Voce joasă de femeie sau copil.

Răspunsuri:

10. Amadeus

20. Rock Alternativ

30. Alegro

40. Andante

50. Alto

7. ...OD....

10. Sare a acidului iodhidric.

20. Operă artistică de valoare excepțională, creație genială.

30. Acțiune dintr-o operă literară sau un fragment din aceasta, întâmplare din viața cuiva.

40. Creație literară care reia opere, motive şi stiluri ale unor lucrări consacrate pentru a le imita într-o formă comică, a le satiriza sau ridiculiza defectele.

50. Femeie în haremul unui sultan.

Răspunsuri:

10. iODură

20. capODoperă

30. episOD

40. parODie

50. ODaliscă

8. Istoria universală – epoca contemporană

10. În acest an a avut loc conferința conducătorilor celor 3 mari puteri, la Teheran.

20. Acest an e declarat Anul Africii.

30. Anume în acest an s-a format Liga Națiunilor.

40. Anume în acest an Ungaria, Polonia şi Cehia au intrat în NATO.

50. Anume în această perioadă a avut loc revoluția kemalistă din Turcia.

Răspunsuri:

10. 1943

20. 1960

30. 1920

40. 1999

50. 1918-1923

9. Marii lideri ai istoriei mondiale

10. Codul lui de legi a fost redactat încă în sec. XVII î.Cr.

20. A fost căpitan al armatei franceze între 1429 şi 1430. Legendele germanice povesteau despre fecioara războinică, care va salva Franța. Era analfabetă şi animată de o credință sinceră şi puternică.

30. A fost rege al francilor începând cu 481. S-a botezat în 500. Numele său are unele asocieri fonetice cu artiştii circului.

40. Prinț crud, şef al musulmanilor din Palestina. În 1187 cucereşte Ierusalimul, punând un oarecare punct în istoria cruciadelor.

50. „Un singur soare pe cer, un singur suveran pe pământ". Enunțând acest motto, el a făcut cel mai mare imperiu din istorie. Dar care era numele lui adevărat?

Răspunsuri:

10. Hammurabi

20. Ioana D'Arc

30. Clovis (artiştii sunt clovnii)

40. Saladin

50. Temugin (care mai este cunoscut şi ca Ginghis Han)

10. Figuri de stil

10. Îmbinarea unui adjectiv cu un substantiv sau a unui adverb cu un verb pentru a-i spori expresivitatea.

20. Mărirea sau diminuarea imaginii unui obiect peste limitele sale fireşti.

30. Asocierea ingenioasă a două cuvinte ce exprimă noțiuni contradictorii.

40. Metaforă pentru o idee abstractă.

50. Exprimarea unei idei prin negarea contrariului ei.

Răspunsuri:

10. Epitet

20. Hiperbolă

30. Oximoron

40. Alegorie

50. Litotă

11. Orașe din SUA

10. Din spaniolă se traduce ca „prerie". S-a dezvoltat rapid în 2 valuri. Primul val a avut loc când la începutul sec. XX s-au montat şinele de cale ferată, iar al doilea când în 1946 au fost legalizate jocurile de noroc.

20. În 1800 aici se afla cea mai mare bibliotecă din lume. Creşterea demografică – 0,00%. Aici sunt situate principalele instituții de stat.

30. Centrul acestui oraş e tăiat în două de Fifth Avenue şi de Central Park.

40. Dixilandul, celebrul curent de jazz, este cunoscut sub denumirea de „şcoala din acest oraş". De asemenea, Michal Jordan a jucat pentru echipa locală de baschet.

50. Este al doilea, ca mărime, oraş din SUA. Limbile vorbite sunt engleza şi spaniola. Aici se află cel mai mare parc de distracții pentru copii din lume.

Răspunsuri:

10. Las Vegas

20. Washington

30. New York

40. Chicago

50. Los Angeles

12. Orientul Apropiat

10. Potrivit legendelor, Arca lui Noe s-a oprit în vârful acestui munte ce măsoară 5 000 m înălțime.

20. E situat în Cornul de Aur, a fost centru comercial, iar apoi capitală a Imperiului Roman de Răsărit. În 1453 a fost cucerit de turci. Cum l-au numit ei?

30. E supranumit „părintele turcilor". El a înlocuit scrierea arabă cu alfabetul latin, a introdus noul cod civil, penal, comercial.

40. Moscheea Qubbat as – Sakhra este situată pe stânca unde Avraam s-a pregătit să-l jertvească pe Isac. Deasupra cărui edificiu biblic a fost construită această moschee?

50. Acest oraş a fost populat încă din anul 1200 î. Hr. E principala atracție turistică a Iordaniei şi e populat în majoritate de beduini.

Răspunsuri:

10. Ararat

20. Istanbul

30. Mustafa Kemal

40. Templul regelui Solomon

50. Petra

13.Ape

10. Reprezintă o treime din suprafața Terrei şi se întinde pe o suprafață mai mare ca a tuturor continentelor luate împreună.

20. Acest continent mare, aparent scufundat, ar fi fost situat între țărmurile Africii şi al Americii de Sud. Denumirea lui seamănă cu apa în care a fost scufundat.

30. Este cel mai cunoscut curent cald ce spală litoralurile a două continente, traversând Oceanul Atlantic.

40. Se află la aproximativ 400 m sub nivelul mării. În apropierea acestei mări se află stâncă „Soția lui Lot".

50. Are o salinitate de aprox. 20 promile şi o cantitate mică de oxigen. La aproximativ 100 m adâncime, nu există practic viață. Denumirea şi-a căpătat-o de la microorganismele care absorb sulfat şi în combinație cu mineralele crează oxizi de metal de o culoare specifică.

Răspunsuri:

10. Oeanul Pacific

20. Atlantida

30. Gulf Stream-ul

40. Marea Moartă

50. Marea Neagră

14. Atâți/atâtea

10. Atâți iezi avea capra din binecunoscuta poveste.

20. Anume atâtea au rămas la moment din cele 7 minuni ale lumii ale lumii antice.

30. Atâtea limbi oficiale sunt în Finlanda.

40. Atâtea Premii Nobel sunt acordate anual începând cu 1969.

50. Atâtea semințe de citrice serveau drept preîntâmpinare viitoarelor jertfe ale Ku-Klux-Klan-ului.

Răspunsuri:

10. Trei

20. Una, Piramida lui Kheops

30. Două, finlandeză, suedeză

40. Şase

50. 5 semințe de portocală

15. Insule

10. Această insulă mai este numită şi "Insula Libertății".

20. Cea mai mare insulă de pe pământ aparține acestui stat.

30. Se presupune că Afrodita s-a născut din spuma de pe litoralul acestei insule.

40. Arhipelagul rus a fost numit anume în cinstea acestui împărat austro – ungar.

50. Judecând după denumire, această insulă se află mereu în sărbătoare. La noi această sărbătoare importantă e sărbătorită de obicei primăvara.

Răspunsuri:

10. Cuba

20. Danemarca

30. Cipru

40. Franz-Iosif

50. Insula Paştelui

16. Săbii

10. Sabia acestui domnitor a fost înfiptă ca semn al puterii regale. Doar cel ce ar fi putut să o scoată ar fi fost demn de urmaş.

20. Folosindu-şi sabia, acest mare conducător al antichităţii a rezolvat misterul Nodului Gordian.

30. Cavalerii medievali credeau că cea mai de încredere sabie este aceea, fabricarea căreia se încheie într-un anume lichid. În care?

40. Regele sicilian Dionysios I, pentru a arăta cât de nesigură este soarta celor puternici, a atârnat o sabie de un fir de par. Cum îl chema pe viteazul deasupra capului căruia atârna acea sabie?

50. Care scriitor român a scris poezia "Sabia", având ca prim vers " De şoldul tău"...

Răspunsuri:

10. Ştefan cel Mare

20. Alexandru Macedon

30. Sângele duşmanului

40. Damocles

50. Nichita Stănescu

17. Danemarca

10. A fost scriitor şi poet danez, celebru pentru basmele sale. Cele mai cunoscute poveşti al sale sunt „Crăiasa zăpezilor", „Hainele cele noi ale împăratului" şi „Răţuşca cea urâtă".

20. Este şi denumirea unei poveşti de Hans Christian Andersen şi cel mai cunoscut monument din Danemarca.

30. Acest oraş s-a format pe baza centrului comercial Kiobmans Havn.

40. Subiectul cărei opere literare a fost plasat în Danemarca de către Shakespeare?

50. Denumirea Danmark, care însemna „hotarul cu pământurile danezilor", a apărut datorită divizării administrative a acestui imperiu.

Răspunsuri:

10. Hans Christian Andersen

20. Mica Sirenă

30. Copenhaga

40. Hamlet

50. Imperiul lui Carol cel Mare

18. Trei de „A" în America Latină şi Centrală

10. Este denumirea ţării, a capitalei şi a canalului.

20. Este denumirea capitalei statului Surinam.

30. Această capitală este patria dansului ţigăncii din opera „Carmen".

40. Este capitala statului El Salvador.

50. Şi denumirea statului şi denumirea capitalei, deşi sunt diferite, conţin ambele câte trei litere „A".

Răspunsuri:

10. PAnAmA

20. PArAmAribo

30. HAvAnA

40. SAn – SAlvAdor

50. NicArAguA – MAnAguA

19. Foarte dulce

10. Este cel mai cunoscut izomer al glucozei.

20. Această sursă naturală de zahăr se numeşte în latină „beta vulgaris".

30. Datorită acestui produs oamenii fac pentru prima dată cunoştinţă cu gustul dulce.

40. Această substanţă este folosită de diabetici pentru a substitui zahărul.

50. Sunt ceea ce este sau se crede că este mai bun, mai ales, mai de preţ. În gastronomie, sunt un preparat dulce, lejer, din ingrediente amestecate sau mixate.

Răspunsuri:

10. Fructoza

20. Sfecla de zahăr

30. Laptele matern

40. Xilit / sorbită

50. Spuma

20. Numere

10. Denumirea acestui motor de căutare pe Internet provine de la denumirea unui număr foarte mare.

20. În aceste cazuri, cel mai des se interpretează partea a treia din sonata a doua a lui Chopin.

30. Aşa se numeşte lampa inventată de Lee de Forest în 1906.

40. Acest prefix grecesc este folosit pentru a desemna 10 la puterea a şasea.

50. În acest oraş a fost introdusă pentru prima dată divizarea timpului în săptămâni.

Răspunsuri:

10. Google (numărul este "googol", reprezentând 10 la puterea 100)

20. Înmormântare, „Marşul funerar"

30. Triod

40. Mega

50. Babilon

21. Ştefan cel Mare

10. Ştefan este fiul acestui domn al Moldovei.

20. În luptele de pe Siret, lângă Doljieşti, Ştefan l-a înfrânt pe ucigaşul tatălui său. Cum se numea acesta?

30. În timpul lui Ştefan, numărul membrilor Sfatului Domnesc a scăzut de la 25-30 la...

40. De câte ori a fost căsătorit Ştefan cel Mare?

50. Pe ce dată şi în ce an a murit Ştefan cel Mare?

Răspunsuri:

10. Bogdan II

20. Petru Aron

30. 15-16 persoane

40. 3 ori

50. 2 iulie 1504

22. Strămoşii

10. Cine se presupune că a făcut prima menţiune scrisă despre geţi?

20. În mil. I î. Hr. tracii de nord se împărţeau în costaboci, tirageţi, carpi, agatârşi şi încă două triburi. Numiţi-le.

30. Ele au apărul în sec. IV î. Hr. imitând într-o oarecare masură pe cele greceşti, cu un „cavaler dac" înserat.

40. Diodor din Sicilia scria despre trei mari profeţi ai omenirii: Zarathustra al perşilor, Moise al evreilor şi...

50. Cum se numea la geto-daci fiinţa intermediară între zeu şi om?

Răspunsuri:

10. Herodot

20. Geţi, daci

30. Monedele tracice

40. Zamolxis al geţilor

50. Daimon

23. Popoarele Orientului Antic

10. Au trăit în Mesopotamia, unde încă în mil. IV î. Hr. şi-au dezvoltat o civilizaţie înfloritoare.

20. S-au aşezat pe ţărmul estic al Mării Mediterane şi pe insulele din apropierea lui, întemeind mari porturi maritime ca Tir.

30. Sunt de origine semită, au părăsit regiunea Mesopotamiei de Sud şi au populat ţărmul răsăritean al Mării Mediterane. Erau unul dintre puţinele popoare monoteiste.

40. Au populat regiunea la sud de Marea Mediterană încă din mil. V î. Hr. Au format una dintre cele mai mari civilizaţii, având ample cunoştinţe mai ales în ştiinţele exacte.

50. S-au aşezat în podişul Iranului la sfârşitul sec. II î. Hr. Mai târziu au creat un imperiu ce a stăpânit un imens teritoriu.

Răspunsuri:

10. Sumerienii

20. Fenicienii

30. Evreii

40. Egiptienii

50. Perşii

24. Cele şapte minuni ale lumii

10. A fost ridicat de Sostratus din Cnit între 285-247 î. Hr. Avea 130 m înălţime, din marmură albă. A fost distrus în urma a două cutremure.

20. Aveau 4 nivele. Erau considerate un monument al iubirii şi au fost construite la porunca regelui asirian Nabucodonosor.

30. A fost ridicată în cinstea lui Helios la începutul sec. III î. Hr. Era o statuie de bronz cu înălţimea de 34 m care a existat aproximativ 60 ani.

40. Este unica minune păstrată până astăzi.

50. Este unica minune situată pe continentul european.

Răspunsuri:

10. Farul din Alexandria

20. Grădinile suspendate ale Semiramidei

30. Colosul din Rodos

40. Piramida lui Kheops

50. Statuia lui Zeus din Olimpia

25. Corpuri cerești

10. Ea a fost descoperită în 1929. Astăzi nu mai este considerată planetă.

20. El este autorul romanului „Pământul oamenilor".

30. Aceasta este caracteristica esențială a toponimicii de pe planeta Venus.

40. Din cele mai vechi timpuri această planetă a atras atenția datorită vitezei cu care se deplasa.

50. În această constelație se află steaua „Sirah al Faras", denumirea căreia din arabă se traduce ca „buricul calului".

Răspunsuri:

10. Pluto

20. Antoine de Saint-Exupery

30. Toate denumirile sunt feminine

40. Mercur

50. Pegas

26. „A" la început, „A" la sfârşit

10. A se repezi plin de însufleţire, a se înflăcăra, a se entuziasma.

20. A prevedea o sumă de bani, materiale într-un anumit scop.

30. A scoate din folosinţă o lege sau un decret printr-o hotărâre a puterii de stat.

40. A aproba prin urare, prin aplauze.

50. A linguşi, a măguli pe cineva din interes, a flata.

Răspunsuri:

10. A se AvântA

20. A AlocA

30. A AbrogA

40. A AclamA

50. A AdulA

27. „E" la început, „E" la sfârşit

10. Poezie lirică cu caracter trist sau duios sau compoziţie muzicală cu caracter melancolic.

20. Ameţeală cauzată de băuturile alcoolice.

30. Piesă de maşină de forma unor aripi sau a unor lopeţi fixate pe un ax care se poate roti, folosit pentru punerea în mişcare a unui avion.

40. Acest cuvânt desemnează în acelaşi timp o manifectare puternică a unor sentimente frumoase şi un proces de trecere a unui gaz printr-o deschidere foarte mică.

50. Astuparea bruscă a unui vas sanguin cu un cheag de sânge, cu o bulă de aer.

Răspunsuri:

10. ElegiE

20. EbrietatE

30. ElicE

40. EfuziunE

50. EmboliE

28. „R" la început, „R" la sfârşit

10. Conducător al unei instituţii de învăţământ superior.

20. Aparat flosit pentru a descoperi şi a localiza un obiect din spaţiu prin măsurarea timpului trecut între emisia şi recepţia undelor.

30. Semn folosit pentru orientare.

40. Parte răsfrântă a unei haine în prelungirea gulerului, de o parte şi de alta a pieptului.

50. Împotriva direcţiei obişnuite, fireşti.

Răspunsuri:

10. RectoR

20. RadaR

30. RepeR

40. ReveR

50. RăspăR

29. Londra

10. Această „linie imaginară" trece în imediata vecinătate a Londrei şi reprezintă punctul de la care se numără fusurile orare.

20. Această expoziţie arhicunoscută adună în acelaşi loc chipurile de ceară a celor mai influente personalităţi.

30. A devenit reşedinţă oficială a suveranilor datorită reginei Victoria, monumentul căreia se află chiar în faţa edificiului.

40. În componenţa lui intră aşa monumente istorice ca Turnul Victoriei şi Big Ben-ul. Mai este numit şi Casa Parlamentului.

50. A fost deschis în 1894 şi cântăreşte aproximativ o mie de tone, evidenţiindu-se prin cele 2 turnuri în stil gotic. Are o înălţime de 142 m de asupra nivelului mării.

Răspunsuri:

10. Greenwich

20. Muzeul Madame Tussaud's

30. Palatul Buckingam

50. Palatul Westminster

40. Tower Bridge

30. Domnii Ţării Moldovei (I)

10. Cronicile spun că el, fiind la vânătoare şi urmărind un zimbru, a venit din Maramureş la apa râului Moldova, şi plăcându-i locul, s-a aşezat aici şi a populat ţara.

20. Primul voievod ales de către poporul său, punând astfel începutul uneia dintre cele mai importante familii domneşti.

30. Fiul lui Bogdan al II-lea, a urcat pe tronul domnesc la Suceava pe 12 aprilie 1457 şi a domnit până în 1504.

40. Conform tradiţiei orale, el a fost în tinereţe negustor de peşte. Este fiul nelegitim al lui Ştefan cel Mare.

50. Numele lui adevărat este Petru. Şi-a luat un alt nume la ridicarea în domnie. Determinativul i s-a dat spre mijlocul sec. al XVII-lea, după denumirea unui târg din regiunea centrală a actualei Republici Moldova, deoarece era originar din acele locuri.

Răspunsuri:

10. Dragoş

20. Petru I Muşatinul

30. Ştefan cel Mare

40. Petru Rareş

50. Alexandru Lăpuşneanu

31. Domnii Ţării Moldovei (II)

10. Numele acestui domnitor coincide cu numele unui personaj biblic care era fratele lui Moise.

20. S-a luptat cu Ieremia Movilă pentru scaunul domnesc, reuşind cu ajutorul a 17 000 oameni să cucerească Moldova într-un timp record.

30. Fiica sa a fost silită să se căsătorească cu Bogdan Hmelniţki. Cantemir îl numea „Vasile-Albanezul". Dar sub ce nume îl ştim noi?

40. Se presupune că se trage dintr-o veche familie tătară, coborâtă din Crimeea. El a turnat lumină asupra culturii şi aşezărilor geografice ale Moldovei.

50. În 1673 el devenit primul domn fanariot.

Răspunsuri:

10. Aron-Vodă

20. Mihai Viteazul

30. Vasile Lupu

40. Dmitrie Cantemir

50. Dumitraşco Cantacuzino

32. Termeni – traduceri

10. Centru comercial la arabi. Loc în aer liber sau magazin în care se vând tot felul de obiecte mai ales mărunţişuri.

20. Tălmăcitorul voinţei lui Dumnezeu, prevestitor.

30. Din italiană se traduce ca scaun sau masă de schimb.

40. Din latină se traduce ca „principalul" şi este cel mai înalt rang în ierarhia bisericii catolice în afară de Papă.

50. Din italiană se traduca ca „pe proaspăt". Se pictează în culori dizolvate în lapte de var, care se aplică pe tencuiala umedă.

Răspunsuri:

10. Bazar

20. Profet

30. Bancă

40. Cardinalul

50. Fresca

33. Termeni – traduceri (II)

10. Simbol al familiei unui nobil ce avea formă de drapel.

20. „Comandant a zece soldați" la romani, şeful unei facultăți astăzi.

30. Construcție în care erau înmormântați sultanii.

40. Conform religiei catolice medievale, acesta este locul situat între iad şi rai, în care sufletele morților se curăță de păcate.

50. Acest termen a apărut în Anglia şi desemnează locuitorii unui „oraş înstărit"

Răspunsuri:

10. Stema

20. Decan

30. Mauzoleu

40. Purgatoriu

50. Burghezie

34. Edificii din Roma

10. A fost dedicat celor 7 divinități romane principale. Se traduce din greacă ca „a tuturor zeilor".

20. A fost construit la inițiativa împăratului Vespasian. Are o axă mai mare de 186 m, un perimetru de 520 m şi o înălțime de 55 m.

30. Este centrul guvernamental al Vechii Rome. A fost înălțat în mare parte de Michelangelo. Este sediul autorităților municipale.

40. Atât basilica, cât şi piața în numele lui se află pe teritoriul Vaticanului.

50. Este un exemplu clasic al stilului rococo, având pronunțate note dramatice: creaturi acvatice din marmură dominate de un impresionant Ocean. Pentru a te reîntoarce la Roma trebuie să arunci aici o monedă.

Răspunsuri:

10. Panteonul

20. Colisseum

30. Capitolium

40. Sfântul Petru

50. Fântâna Trevi

35. America, America

10. În „Cartea Recordurilor Guiness" el este numit „actorul care devenit cel mai bun politician".

20. În acest oraş din SUA jocurile de noroc sunt permise 24/24 ore.

30. Brooklyn, Queens, Bronx, Staten Island. Numiți-l pe ultimul.

40. În acest oraş se află unicul muzeu al lui J. F. Kennedy.

50. În Anglia – „Britannica", în Franța – „Larousse", iar în SUA?

Răspunsuri:

10. Ronald Reagan

20. Las Vegas

30. Manhattan

40. Dallas

50. „Americana"

36. Aproximativ 40 grade

10. Așa se numeşte „vodka" Japoniei.

20. Pentru prepararea acestei băuturi georgiene se folosește poama nu prea coaptă.

30. „Ludovic XIII" de la firma „Remi Martin" este cel mai scump din lume... Ce?

40. La început, era considerat "băutura săracilor". A devenit foarte popular datorită corsarilor.

50. Așa se numeşte „vodka" de orez a Chinei.

Răspunsuri:

10. Sake

20. Ciacia

30. Coniac

40. Gin

50. Maotai

Capitolul 2

Întrebări pentru jocurile de echipă

În acest capitol vă propunem 150 de întrebări, pentru desfăşurarea unor concursuri intelectuale de echipă. Întrebările sunt împărţite în trei categorii, după nivelul dificultăţii. Vă sugerăm să utilizaţi întrebările mai uşoare pentru jocuri contra timp, iar întrebările mai complicate pentru jocul intelectual de echipă cu timp fixat.

Întrebări cu grad de dificultate scăzut

1. La 14 iunie 1881 a fost editată prima publicaţie de acest gen. Ea avea 27 de pagini şi 187 de elemente componente. Titlul acestei prime publicaţii era *"Lista participanţilor la sistemul de comunicare la distanţă"*. Dar cum numim noi astăzi aceste cărţi?

2. Într-o anumită perioadă la Paris se vindeau seturi de tacâmuri de masă, în care intrau o lingură găurită, o furculiţă cu dinţii rupţi şi un cuţit neascuţit. Cui le erau destinate aceste seturi de tacâmuri?

3. La 23 ianuarie 1960 Jacques Picar şi Don Wolsh, la 22 de mile de la baza militară americană de pe insula Guam, au stabilit un record absolut, imposibil de întrecut. Despre ce record este vorba?

4. În Olanda şi Serbia el se numeşte "*bioscop*". Se spune că el a fost inventat atunci când unul dintre inventatori era bolnav de gripă si se plictisea în pat. Publicul larg a aflat despre el la sfârşitul secolului XX. Dar cum îl numim noi?

5. La începutul secolului XVI datorită unui dispozitiv, asemănător cu tubul olandez, au fost văzuţi nişte munţi foarte îndepărtaţi. Dar cine a văzut aceşti munţi?

6. Direcţia grădinii zoologice din Hamburg a fost nevoită să plătească compensaţii vizitatorilor pentru obiectele furate de maimuţe. Cel mai des maimuţele furau ochelarii vizitatorilor care se aplecau să citească o anumită inscripţie de pe cuşca maimuţelor. Dar ce era scris pe acea inscripţie?

7. Într-un dicţionar englez de eufemisme acestui cuvânt i se propun alternativele: *„persoană care nu utilizează corect etimologia"* sau *„manipulatorul adevărului"*. Despre ce cuvânt este vorba?

8. Încă în sec. VIII î. Hr., într-un tratat de medicină din China se menţiona că bolile pot fi lecuite prin două căi - internă şi externă. Metoda internă presupune tratarea cu leacuri ce ajung în interiorul organismului. Dar ce instrument se foloseşte pentru tratarea externă?

9.

Ratonii au o metodă unică de a-şi vâna hrana. Dar care alt animal este cunoscut pentru încercarea nereuşită de a utiliza aceeaşi metodă?

10. Aşa se numea la început în limba franceză metoda de semnalizare cu ajutorul steguleţelor, prin care se comunicau cuvinte şi întregi propoziţii. Astăzi acest cuvânt desemnează în limba română o instalaţie. Numiţi instalaţia.

11. Aborigenii australieni Kabi se închină zeului Dahan, pe jumătate peşte, pe jumătate şarpe. Zeul locuieşte în pământ şi din când în când sare dintr-o gaură în alta. Dar câte culori au solzii acestui peşte?

12. Conform unei legende musulmane, Azrail i-a adus lui Allah lut pentru facerea lui Adam. După crearea primului om însă, lui Dumnezeu i-a rămas ceva lut. Ca milă faţă de Adam, Allah i-a făcut din lutul rămas… Ce?

13. In Roma Antica se spunea: *„cap sau corabie"*, în Anglia: *„cap sau coadă"*. Dar cum spunem noi?

14. Grecii şi romanii îi considerau îmbrăcăminte barbară. Astăzi, noi mai degrabă suntem tentaţi să considerăm barbară lipsa lor. Ce sunt ei?

15. Rodrigo de Triana a fost primul care a văzut-o, dar aşa si nu a primit premiul promis de zece mii de de maravedi. Cum se numeşte astăzi ceea ce a văzut Rodrigo?

16. În cinstea zeului celt al soarelui, Lug, a fost numit oraşul Lion. Dar care alt oraş din Uniunea Europeană a fost numit în cinstea aceluiaşi zeu?

17. Iată patru motive care au cauzat apariţia lor: baza metalică, ascensoarele pneumatice, preţul înalt al pământului şi prestigiul. Dar ce acţiune fac ei, dacă e să credem denumirii?

18. Ei sunt cei mai buni salvamari din istoria omenirii. Ei nu iau niciodată bani pentru oamenii şi corăbiile salvate. Ei pot şuera, lătra şi mieuna. Cine sunt ei?

19. În ultimii ani de viaţă, Marlene Dietrich obişnuia să asculte ore-n şir o înregistrare pe care o făcuse ea însăşi la unele dintre apariţiile sale pe scenă. Dar ce anume înregistrase ea?

20. Grecii antici numeau acest teritoriu Libia şi îl considerau o parte a Asiei. Acolo a fost găsit primul australopitec. Dar cum numim noi acest teritoriu?

21. La ce îi folosea siropul de ciocolată regizorului Alfred Hitchcock?

22. Invitarea lui Harold Grace în juriul concursului de frumuseţe din provincia Alberta a trezit mirare în randul participantelor. Până la urmă, s-a dovedit că Harold Grace a ascultat mai atent răspunsurile la întrebările juriului, a analizat mai profund personalitatea fiecarei concurente. Dar prin ce se deosebea el de ceilalţi membri ai juriului?

23. După părerea lui Gheorghii Ratneev, ea este bucuria îndrăgostiţilor, a amanţilor, a hoţilor şi a paznicilor. În acelaşi timp, ea este un chin pentru geloşi, bolnavi, nehotărâţi, călători, condamnaţi şi... paznici. Ce este ea?

24. Cu ce scop falsificatorii de bani puneau gâşte şi curci să înghită monedele făcute de ei?

25. In Argentina, ei sunt numiţi *„andinişti"*, dar cum îi numim noi pe cei care doresc să fie mereu la înălţime?

26. Sculptorul francez Bartholdi a creat celebrul portret sculptat al mamei sale Charlotte cu ajutorul lui Gustave Eiffel. Cum numim noi astăzi această lucrare celebră, simbolul unei lumi noi şi libere?

27. In 1992 el a fost propus de Academia Română pentru Premiul Nobel pentru Pace. În 1996, în satul Pererâta, el şi-a instalat cu propriile mâini viitoarea piatră de mormânt cu textul *„Sunt iarbă, mai simplu nu pot fi"*. Din fericire, el încă nu a avut nevoie de această piatră. Cine este el?

28. Ei se mişcă împreună, plâng împreună, dorm împreună, dar niciodată nu se văd unul pe altul fără intermedieri. Ce sunt ei?

29. La Viena, în vestita sală de concerte „Koncerthaus", spectatorilor li se împart gratis un fel de medicamente. Ce problemă au cei care iau aceste medicamente?

30. Pe 3 iunie 1785 o pisică a fost aruncată dintr-un aerostat. Totuşi, nu era vorba de o "pisico-ucidere"… Era vorba de un test. Care era obiectul testului?

31. Ce are în comun un octopus, o tarantulă şi prinţul de Monaco?

32. Pe lângă multele sale descoperiri, Mendeleev a făcut o descoperire cu numărul 40. Despre ce descoperire este vorba?

33. Ce trebuia de turnat la fiecare 30-40 km în rezervoarele automobilelor produse în anii 80 ai secolului XIX?

34. După Campionatul European la fotbal din 2000, cofetarii din oraşul natal al fotbalistului

italian Francesco Toldo i-au promis drept cadou o torta. Dar ce diametru trebuia sa aibă torta?

35. În acest oraş sunt mai mulţi puertoricani decât în San Jose, mai mulţi irlandezi decât în Dublin şi mai mulţi evrei decât în Tel Aviv. Numiţi oraşul.

36. Conform unei legende, Varvara, o doamnă foarte frumoasă şi bogată, avea în proprietate pământuri întinse pe ambele maluri ale râuşorului Răut. La porunca ei s-au sădit foarte multe flori care au înfrumusetat peisajul acelor locuri. Drept recunostinţă, localnicii au dat denumirea de Vărvăreuca localităţii de pe de o parte a râului. Dar cum au numit ei localitatea situată pe cealaltă parte a râului?

37. El stă perpendicular numai noaptea, dimineaţa se înclină cu 17 cm spre vest, ziua – cu 10 cm spre nord, iar seara – cu 7 cm spre est. La temperatura de 10 grade Celsius el este mai scurt cu 17 cm. În ce oraş se află el?

38. În dicţionarul de noţiuni paradoxale, acest cuvânt se defineşte ca *„partea care lipseşte la rochie, în scopul căreia a fost cusută rochia"*. Despre ce cuvânt este vorba?

39. Conform spuselor lui Winston Churchill, această femeie a agonisit pe baza crimelor mai mult decât oricare alta. Ea este îndeosebi cunoscută datorita unui bărbat care era foarte mândru de mustaţa sa şi a unei doamne care mereu îşi vâra nasul peste tot. Cum se numea femeia despre care vorbea Churchill?

40. În timpul razboiului civil din SUA, după batalii se afişau listele cu răniţi şi morţi. Când armata nu avea pierderi se afişa textul *"zero killed"*. Conform unor surse, anume de la aceste afişe a provenit o expresie vestită. Care anume?

41. Blitz. Ghicitori filipineze:

a) Cand se aşează e înalt, când stă în picioare e jos.

b) Are robă dar nu-i popă, are coroană dar nu-i rege.

c) Cutia regelui, dacă o deschizi – n-o mai închizi înapoi.

42. Între 1961 şi 1964 Oficiul Poştal de Stat din Japonia a publicat o serie din 20 de mărci poştale. Dar de ce anume 20?

43. Vom cita un text de pe un site de curiozităţi: *"Din punct de vedere anatomic imposibil să-ţi lingi cotul. Cu toate acestea, 75%..."*. Continuaţi gândul.

44. Care monument poate fi denumit *"Monumentul melcului de o sută de picioare"*?

45. Cu ce scop stăteau indienii din America Latină sub copaci ore în şir cu picioarele ridicate în sus?

46. Cu ce se ocupă angajaţii unui departament special de pază al muzeelor britanice, directorul căruia consideră că angajaţii săi lucrează cu atât mai bine, cu cât mai puţin sunt hrăniţi.

47. Din câte se ştie, regele animalelor este leul. Dar asta e neoficial. Atenţie, întrebarea, care animale sunt primele între animale, din punct de vedere ştiinţific?

48. In Biblie sunt menţionaţi 15 indivizi cu acest nume. Încercaţi să vă daţi seama care era primul nume al tâlharului Baraba, eliberat de Pontiu Pilat în locul lui Isus Cristos.

49. Ce au în comun republica Cote d'Ivoire, preşedintele George W. Bush şi zeul indian Ganesha, protectorul filosofilor, al literaturii şi al artelor.

50. Peste un minut vă rog să scrieţi unicul substantiv masculin din limba română care începe cu litera «â» şi este menţionat la capitolul respectiv în DEX.

Răspunsuri:

1. Cărți de telefoane.

2. Celor care doreau să slăbească.

3. Scufundarea în Groapa Marianelor (cel mai adânc loc de pe Planeta Pământ).

4. Cinematograf.

5. Galileo Galilei (primul telescop a fost făcut în Olanda, în 1608. Galilei a auzit de tubul olandez în 1609 şi a făcut un dispozitiv asemănător cu acesta, cu ajutorul căruia a descoperit munții de pe lună).

6. „Atenție, riscați să rămâneți fără ochelari!".

7. Minciunos.

8. Acul (metoda externă este acupunctura).

9. Ursul (ratonii prind raci şi crabi afundându-şi coada în apă, iar ursul a fost păcălit de vulpe să facă cam acelaşi lucru).

10. Semaforul.

11. Şapte (culorile curcubeului).

12. O cămilă.

13. Cap sau pajură.

14. Pantalonii.

15. America (Rodrigo era marinarul care a văzut primul pământul american de pe corabia lui Cristofor Columb).

16. Londra .

17. Zgârie norii.

18. Delfinii.

19. Aplauzele spectatorilor.

20. Africa.

21. Îl utiliza în loc de sânge în filmele sale. Pe ecran arată exact ca sângele uman.

22. Era orb.

23. Noaptea.

24. Pentru a le da aspect de vechime (ele se oxidau în stomac).

25. Alpinişti.

26. Statuia Libertății.

27. Grigore Vieru.

28. Ochii unui om.

29. Tuşesc.

30. Paraşuta.

31. Au toți sânge albastru.

32. Vodka trebuie sa aibă 40 grade.

33. Apă (erau automobile cu motor cu aburi).

34. 11 metri (Toldo era portar şi apăra de minune loviturile de la 11 metri).

35. New York.

36. Florești.

37. Paris (el este Turnul Eiffel).

38. Decolteu.

39. Agatha Christie (bărbatul este Hercule Poirot, iar doamna - Miss Marple).

40. OK.

41. a) Câinele, b) Cocoşul, c) Oul.

42. Anume atâtea probe sportive s-au disputat la Olimpiada de la Tokyo din 1964

43. Din cei ce află, încearcă să-și atingă cotul cu limba.

44. Columna lui Traian (Columna lui Traian mai este numită de romani "monumentul melcului", pentru forma sa, și "columna de 100 de picioare" pentru înalțimea sa).

45. Ca să-și facă încalțăminte (indienii stăteau sub copacii de cauciuc, din care curgea sucul).

46. Prind șoareci (sunt pisici).

47. Primatele (din lat. "primele").

48. Isus (Numele Isus era un nume destul de răspândit în acele vremuri).

49. Elefantul (Cote d'Ivoire se traduce ca "coasta de fildeș", președintele George W. Bush a reprezentat Partidul Republican, simbolul căruia este elefantul, iar Ganesha este zeul indian cu cap de elefant).

50. â ("â" este considerat substantiv masculin)

Întrebări cu grad de dificultate mediu

1. În 1810, cu ocazia căsătoriei dintre prinţul moştenitor Ludwig de Bavaria şi prinţesa Therese von Hildburghausen, pe parcursul a 5 zile oamenii au consumat băuturi alcoolice gratis, iar apoi s-au întrecut la fugă. În ce lună a avut loc căsătoria?

2. Taleirand spunea: *„Ea trebuie să fie fierbinte ca iadul, neagră ca diavolul, curată ca un înger şi dulce ca dragostea”*. Despre ce vorbea astfel Taleirand?

3. Există mai multe teorii asupra originii acestui nume. O teorie susţine că acesta derivă de la cuvintele dacice *„molta”* şi *„dava”*. Alţi savanţi susţin proveniența de la termenul german Mulde, adică *“scobitură”* sau *“culoar de scurgere a apei”*. Cum pronunţăm noi astăzi acest nume?

4. Acest inventator, cunoscut sub numele de *„Magicianul din Menlo Park”*, se temea de întuneric. Probabil de aceea şi-a creat invenţia. Cum îl chema pe inventator?

5. Conform denumirii, ea nu trebuie să apere împotriva apei, ci împotriva luminii. În limba engleză acest cuvânt a apărut în 1611. Numiţi-l.

6. Un proverb chinezesc spune că dintr-un cuib de vrabie n-ai să scoţi ouă de gainã. Noi, în cazuri similare, menţionăm două fragmente ale unui întreg. Ce este întregul?

7. Atenţie, un şir de ţări: Gambia, Zambia, Congo, India şi Republica Moldova. Ce au în comun toate aceste ţări?

8. În Roma Antică, el era profesor de aritmetică. Astăzi el poate preda limbi străine, chimie, astronomie, biologie, filozofie, până şi muzică. Numiţi-l.

9. Atenţie, în întrebare este facută o modificare. În ziua de astăzi, preţul unui elefant în India este mai mare dacă el deţine *poliţă de asigurare*. *Poliţele de asigurare* au apărut în Germania nazista în 1935 şi, deşi au dispărut în Germania în 1967, au fost preluate de Uniunea Sovietică şi există şi astăzi în Republica Moldova. Ce cuvinte au fost înlocuite prin *poliţă de asigurare*?

10. Cu ajutorul lui romanii antici îşi decorau podelele, iar în Bizanţ se împodobeau localurile sfinte. În prezent, *„urmaşul”* lui este o metodă eficientă de dezvoltare a logicii la copii. Numiţi acest *„urmaş”*.

11. Care era în evul mediu, în Moldova, denumirea dată azilelor şi spitalelor deschise pe lângă unele mănăstiri?

12. Numele lui este de fapt *„Robert”*, iar porecla lui înseamnă *„glugă”*. Sub ce nume îl cunoaştem noi?

13. După părerea călugărilor tibetani, în ziua a 16-a a lunii el se află în ureche, în ziua a 29-a – în degetul arătător al mânii drepte, iar în ziua a 31-a în nas. Încercaţi să răspundeţi, fără frică, unde se află el în ziua a 30-a a lunii?

14. Adversarii Papei Bonifaciu VIII spuneau că acesta *„a ajuns la putere ca o vulpe, s-a comportat ca un lup şi... ”* Dar ce s-a întâmplat la sfârşit?

15. Încercând să găsească în Internet o informaţie despre istoria SUA, un student a obţinut în schimb un document care-l invita să viziteze o clinică psihiatrică. Dar despre ce perioadă din istoria SUA încerca să se documenteze studentul în cauză?

16. Scriitorul turc Oman Pamuk a remarcat odată că majoritatea marelor imperii de cândva rămân după caderea lor oraşe măreţe – Roma, Londra, Moscova, Istanbul – unde este concentrată foarte dens toată gloria de altădată. Cu ce corpuri compara autorul aceste oraşe?

17. Imaginaţi-vă ca sunteţi în Elveţia. Vedeţi o clădire impunătoare deasupra căreia fâlfâie un steag alb. Un elveţian vă va comunica că această clădire e închisoarea. Dar de ce este arborat steagul alb?

18. Astronomul englez John Herschel a inventat trei termeni, fără de care nu se poate concepe o fotografie. Primul este *“negativul”*, al doilea, dupa puteţi uşor deduce, este *“pozitivul”*. Nici pe treilea nu ar trebui să vă fie greu să-l găsiţi. Care este al treilea termen?

19. Englezii, când au în vedere acest proces se referă la zilele ploioase. Noi însă, pe langa o anumită culoare, amintim şi un obiect vestimentar. Care anume obiect?

20. În Grecia Antică ele puteau fi divizate simplist în trei categorii: războinice, religioase şi profane. Dintre cele războinice cel mai cunoscut era "*pyryca*", la care se folosea flautul şi scutul. Ce sunt ele?

21. Farmacia din Vatican propune medicamente pe care nu le poţi găsi, de exemplu, în alte farmacii din lume. Dar ce medicamente nu pot fi găsite în farmacia din Vatican?

22. Pe vremea lor, Papii de la Roma interziceau înmormântarea acestor cavaleri conform tradiţiilor creştine, insistând ca ei sa fie înmormântaţi ca sinucigaşi. În ce circumstanţe mureau aceşti cavaleri?

23.

În cartea Marcelei Mardare "Zei, demoni, monştri", autoarea a desenat acest monstru din mitologia araba. Iată descrierea alăturată monstrului: "*Făptură gigantica cu două perechi de aripi, trupul acoperit de păr şi de mai multe guri deschise, toate cu dinţi evidenţi. Unul dintre cei patru îngeri principali din mitologia islamică, care va anunţa de pe muntele Ierusalim, prin sunete de trâmbiţă, învierea morţilor şi începutul Judecaţii de Apoi*". Cum se numeşte acest nume?

24. Zeul asirian al fertilităţii, reprezentat pe o frescă din palatul regelui Aşurbanipal se află în mijlocul unei câmpii de flori. Dar ce poartă el in mâini?

25. La mormântul cui şi-a început activitatea al şaptelea dintre cei unsprezece copii ai unui căminar şi a unei fiici de stolnic?

26. În 1917, printre cei 156 de oameni care erau acolo, 15 erau ucrainieni, 14 - evrei, 7 - ruşi, 2 - germani, 2 - bulgari, 8 - găgăuzi, 1 - polonez, 1 - armean şi 1 - grec. Nu vă rugăm să ne spuneţi ce erau ceilalţi 105, numiţi prin două cuvinte locul unde erau aceşti oameni.

27. Conform relatărilor lui Marco Polo, armata din Zanzibar utiliza o metodă specială pentru ca elefanţii lor de luptă să fie mai curajoşi în război. Care era esenţa acestei metode?

28. Unitatea de măsura a frecvenţei, Herz, a fost numită în cinstea fizicianului german Herz, care, de altfel, a lucrat destul de puţin în domeniul fizicii frecvenţelor. De fapt, la timpul respectiv a mai existat un motiv datorită căruia unitatea de măsură a frecvenţei a fost numita anume aşa. Încercaţi să vă daţi seaman ce este egal, aproximativ, un herz?

29. În evul mediu în Anglia şi Franţa era destul de răspândit numele gotic Amalric. Italienii au preluat acest nume şi i-au dat o formă adaptată. Astăzi sute de milioane de oameni pot fi numiţi cu un cuvânt care a derivat de la acel nume italian. Dar unde locuiesc aceste milioane de oameni?

30. În acest set sunt 6 consoane şi doar o vocală, care nu numai că este singură, dar mai are şi cea mai mica valoare. La ce serveşte acest set?

31. Intr-o povestire de Carel Chapek un criminal care ajunge pe lumea cealaltă este judecat de nişte judecători decedaţi. Dar cine intervine în calitate de unic martor, ca de altfel şi în timpul celorlalte procese?

32. Banc matematic. Un matematician este întrebat: „*Are oare elefantul aripi?*". Matematicianul a răspuns: „*Are, dar ele sunt…*". Terminaţi fraza cu trei cuvinte.

33. In anii 60-70 ai secolului trecut contrabandiştii francezi au organizat o schemă de transportare a maşinilor furate din Franţa în fostele colonii Algeria, Maroc, Senegal. Conform unei legende, anume de acolo se trage o legătură specifică dintre două oraşe. Numiţi aceste oraşe.

34. Conform autorului italian Cesare Lombroso, el este un "rudiment, o rămăşiţă a unui obicei al animalelor". Constantin Brâncuşi i-a dedicat o lucrare celebră. Cum se numeşte această lucrare?

35. În această familie au fost de fapt cinci fraţi şi o surioară. În istorie însă au rămas cei mai mari doi fraţi, care sunt consideraţi fondatorii germanisticii. Dar ce nume purta acea familie?

36. Conform părerii lui Umberto Eco, la unii autori în denumirea lucrării se conține mai mult decât în lucrarea propriu-zisă. Dar există și excepții. Una dintre ele este opera în denumirea căreia sunt indicate doar 75% din ceea ce este în textul cărții. Numiți opera.

37. El a fost introdus pentru a apăra porturile de piraţi. Astăzi, moldovenii îl au în unu, două sau chiar trei exemplare. Despre ce este vorba?

38. In cartea "*Jocul Bridge*", de Abramian și Șipilova, există este o ilustrație în care sunt reprezentați la o masă 4 jucători: un eschimos, un chinez, un cowboy și o tahitiană. Răspundeți cu doar patru litere ce simbolizează ei?

39. În anul 1960, ea amintea de o sabie romană scurtă. În 1968, ea a fost confecționată ca o legătură de stuf. În 1972, ea se asemăna cu o spadă. Ce este ea?

40. Ele nu au fost inventate de germani, și nici măcar de englezi în timpul războiului Burilor. În realitate, ele au fost construite și mai devreme de spanioli, în 1895, în Cuba. Ce sunt ele ?

41. La un congres al etnologilor, un participant susținea o teză despre o limbă a unui trib din Polinesia. Dupa spusele lui, el făcuse o descoperire fabuloasă: s-a dovedit că în limba acelui trib există un cuvânt universal - mbagavatanga. În timpul discuției cu bastinașii, omul de știință arăta cu degetul spre cer și întreba: "*Ce-i asta?*". Aborigenii răspundeau: "*Mbagavatanga*". Apoi, omul de știință arăta spre pământ, spre ei, spre sine, iar aborigenii răspundeau în acelasi mod. La sfârșitul congresului, s-a ridicat un alt profesor și a spus următoarele: "*Ciudat, eu am studiat recent această limbă și în ea "mbagavatanga" însemna…*". Dar ce însemna acest cuvânt în limba tribului din Polinesia?

42. Se spune ca grădinarul regelui Louis al XVI-lea le plasa pe gazonul palatului regal, întrucât nobilii nepăsători îi calcau iarba îngrijită cu atâta trudă. Mai târziu, sensul a evoluat pentru a desemna un întreg ansamblu de reguli. Astăzi, o puteți găsi în aproape orice magazin. Numiți-o.

43. Bismark susținea că regii conduc popoarele, bancherii conduc regii, dar mai presus decât toți se află oamenii unei anumite profesii, care conduc însăși istoria. Printre oamenii acestei profesii sunt Nestor, Eftimie, Radu Greceanu și Macarie. Numiți cu exactitate această profesie.

44. Atenție, în întrebare au fost făcute două înlocuiri. Conform unei păreri, vaporul a fost inventat de optimiști, iar barca de pesimiști. Ce am înlocuit prin vapor, dacă se știe că pentru prima dată el a fost utilizat de om cu success în 1903, și ce am înlocuit prin barcă, dacă se știe că pentru prima dată ea a fost utilizată de om cu success în 1617.

45. Conform spuselor unui francez, ea este fiica bogăției și mama sărăciei. La noi, ea este întruchipată printr-o femeie, care în pofida bogăției, cerșește. Ce este ea?

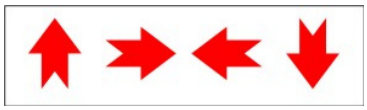
46. Blitz. Carol al V-lea considera că anumite genuri de activități necesită folosirea anumitor limbi. De exemplu, el considera că tratativele secrete trebuie sa fie duse în limba engleza, fiindcă aceasta nu era raspandită. In franceză trebuie să vorbești cu vasalii tăi, fiindcă ea este o limbă inferioară.

a) Dar în ce limbă trebuie sa vorbești cu dusmanii tăi, după părerea lui Carol al V-lea?

b) În ce limbă trebuie să vorbești dacă ești îndrăgostit, după părerea lui Carol al V-lea?

c) În ce limbă trebuie să vorbești cu Dumnezeu, după părerea lui Carol al V-lea?

47.



Simbolurile din imagine compun un cuvânt englezesc bine cunoscut, format din 4 litere. Scrieți acest cuvânt în limba engleză.

48. În Italia oricine are dreptul să o vadă, să pună mâna pe ea, să o consume sau chiar să se bage cu totul în ea, dar, conform legii, nimeni în afară de stat nu are dreptul să o prelucreze. Ce este ea?

49. Iată un text scris la la 15 iulie 1990: „*Când era în culmea funcționării, mașina cea admirabilă s-a stricat deodată: regulatorul, care avea de la început în aliajul său un punct țîcnit, s-a frînt în toiul mișcării*". Cum se numea "*mașina*"?

50. Romanii de rând utilizau în acest scop vase din sticlă umplute cu apă, iar împărații - smaralde. Ei s-au răspândit pe scară largă odată cu apariția cărților tipărite. Destre ce este vorba?

Răspunsuri:

1. Octombrie (astfel s-a pus începutul sărbătoririi Oktoberfest, cel mai mare festival din lume dedicat berii, care se desfăşoară anual în oraşul german München).

2. Despre cafea.

3. Moldova (teoria susţine că numele „Moldova" derivă de la cuvintele din limba dacică molta, adică mult, şi dava, adică cetate. Bogdan Petriceicu Hasdeu susţine că denumirea principatului provine de la râul Moldova, care la rândul său provine din termenul de origine germanică „Mulde", care însemna "scobitură" sau "culoar de scurgere a apei").

4. Thomas Edison (inventatorul becului).

5. Umbrela.

6. Un copac (noi spunem: „Surcica nu sare departe de trunchi").

7. Denumirile lor provin de la numele unor râuri (Gambia - Gambia, Zambia – Zambezi, Congo – Congo, India – Ind, Moldova – Molda).

8. Calculatorul (aşa se numeau profesorii de aritmetică în Roma Antică).

9. Carte de muncă.

10. Puzzle (el este mozaicul) .

11. Bolniţe.

12. Robin Hood.

13. In călcâie (el este sufletul; noi asociăm expresia „sufletul în calcaie" cu sentimentul fricii)

14. …a murit ca un câine.

15. Marea Depresie.

16. Cu găurile negre (corpuri cereşti cu densitate foarte mare).

17. Pentru că în închisoare nu e nici un deţinut.

18. Fotografie.

19. Ciorap (strângem bani la ciorap pentru zilele negre, pe care englezii le numesc zilele ploiase)

20. Dansuri.

21. Contraceptive.

22. În timpul turnirelor.

23. Israel.

24. Polen.

25. Al lui Aron Pumnul („La mormântul lui Aron Pumnul" este prima poezie a lui Eminescu)

26. Sfatul Ţării

27. Elefanţilor li se dădea să bea alcool înainte de luptă.

28. Frecvenţa bătăilor inimii (în germană „Herz" înseamnă inimă)

29. În America (Amalric s-a transformat în Amerigo, iar în cinstea lui Amerigo Vespucci a fost numit continentul american)

30. La scrierea cifrelor romane.

31. Dumnezeu.

32. …egale cu zero.

33. Paris şi Dakar (e vorba de raliul Paris-Dakar).

34. Poarta Sărutului (Lambroso considera că sărutul este o ramaşiţă a obiceiului de a se mirosi reciproc al animalelor).

35. Grimm.

36. "Cei trei muşchetari".

37. Paşaportul (acest document la început era oferit căpitanilor corăbiilor şi le permitea acestora intrarea şi iesirea din port, din it. – "passa porte").

38. N E S V (punctele cardinale)

39. Torţa olimpică.

40. Lagărele de concentrare.

41. Deget

42. Eticheta.

43. Cronicari.

44. Avion, paraşută.

45. Lenea ("Lenea e cucoană mare, care cere de mâncare").

46. 1) germană, 2) italiană, 3) spaniolă (1) Când vorbeşti în germană ai senzatia ca latri, 2) În Italia din acea perioadă începea Renaşterea şi frumosul se proslăvea, 3) Carol al V-lea era spaniol şi considera că trebuia să vorbească cu Dumnezeu anume în limba lui natală).

47. NEWS (cuvântul constă din primele litere ale cuvintelor North (Nord), East (Est), West (Vest) şi South (Sud), care sunt reprezentate prin cele 4 direcţii ale săgeţilor).

48. Apa de mare (în Italia statul are monopol asupra producerii sării).

49. Mihai Eminescu (Textul este luat din articolul „Ironie", publicat de Ion Luca Caragiale, la 15 iulie 1990).

50. Despre ochelari.

Întrebări cu grad de dificultate sporit

1. Ucenicii lui Hermes Trismegistul păstrau tainele învățăturii acestuia cu foarte mare atenție și într-un foarte mare secret. Dar ce adjectiv ar fi mai potrivit să utilizăm pentru a descrie felul în care se păstrau tainele lui Hermes Trismegistul?

2. "*Nimic nu se poate înălța la umbra marilor arbori!*", a spus în 1907 un mare român plecând din atelierul unui mare francez. Numiți românul și francezul.

3. În 1542, spaniolul Francisco de Orellana, împreună cu însoțitorii săi, s-a rătăcit în căutarea tărâmului Eldorado și a dat peste un trib de localnici cu care, așa cum era normal pe atunci, a dat o bătălie. Un lucru însă l-a uimit atunci pe Francisco. Care anume?

4. Albrecht Durer, pictor și gravor din sec. XV, și-a imortalizat talentul printr-un șir de creații uimitoare, care rămân a fi și astăzi foarte populare. Pe piatra lui de mormânt este scris: "*Aici zace tot ceea ce a fost [cuvânt omis] în Albrecht Durer*". Restabiliți cuvântul omis.

5. Care este "*casa boului*", pe care grecii au moștenit-o de la fenicieni, latinii au primit-o de la greci, iar noi am primit-o de la latini și o utilizăm până în ziua de astăzi?

6. Sumerienii antici considerau sucul de usturoi drept antidot pentru o otravă fabricată dintr-o piatră. Dar ce fel de piatră?

7. Știți cum arată coroana regelui? Forma clasică a coroanei regale a fost inspirată din natura și a apărut pentru prima dată la bogații regi persani. Ce obiect din natură simboliza regele persan cu tot cu coroană pe cap?

8. In limba franceză veche asta făceau, de exemplu, albinuțele, care zburau de pe o floare pe alta. În ziua de astăzi, cu asta se ocupă mai ales tinerii și tinerele. Ce este asta?

9. La un concurs artistic din anul 1971, desfășurat în statul Kansas, locul întâi a fost obținut de pictorul în vârstă de șase ani, James Orang. Din ce țară era originar câștigătorul concursului?

10. Cursele de X existau la Jocurile Olimpice din Antichitate, dar este astăzi inclus în programul olimpic. În schimb, cursele de X pe X existau și în antichitate, există în prezent și vor exista atâta timp cât există întrecerile sportive. Ce cuvânt se ascunde sub X?

11. În anul 146 î.Hr. Philo din Bizanț a făcut o listă în care era prezent un personaj. Viața lui a durat 46 de ani, până când i s-a rupt un picior. Pe ce insulă a lucrat personajul respectiv?

12. Pitagoreicii considerau că există patru științe exacte: aritmetica, geometria, astronomia și încă una. Care?

13. Acest oraș a fost înființat la 15 august 1537 de către Pedro de Mendosa. Inițial, denumirea sa se traducea ca „Înălțarea Maicei Domnului", datorită faptului că înființarea a coincis cu această sărbătoare. Dar cum se numește azi acest oraș?

14. Iată doar câteva dintre cerințele către participanți: "*Aceștia primesc uniforma de la organizatori și nu au dreptul să o modifice. Participantul nu are dreptul să poarte publicitate, lozinci religioase sau politice, logotipuri pe haină sau pe corp. Participantul nu are dreptul să poarte alte obiecte. Participanții cu păr lung trebuie să-l strângă atent la spate. Se interzice utilizarea lacului pentru păr*". La ce participă acești oameni?

15. Lingviștii români, în marea lor majoritate, propun de ceva timp încoace ca acest cuvânt în accepțiunea sa filosofică și poetică să fie scris cu majusculă. Rămâne de văzut dacă Academia va accepta această propunere. Despre ce cuvânt este vorba?

16. În care regiune a Tadjikistanului și Kirghiziei este fizic imposibila pregătirea pilafului și de ce?

17. În cartea „*Minunata lume nouă*" de Aldous Huxley este descrisă o societate utopică, bazată pe producția în masă și pe mecanizare. Cultura a fost dată uitării, aproape toate simbolurile religioase au fost distruse, iar partea de sus a crucilor a fost tăiată. Cine era Dumnezeul acestei societăți?

18. Dacă nici una nu ar fi fost distrusă, cu câte două s-ar fi lăudat astăzi Egiptul, Turcia şi Grecia. Numiți statul care ar fi avut astăzi doar una?

19. Odata o corabie a plecat de pe o insulă cu scopul de a vinde încărcătura cu sticle de vin pe care o purta la bord. Călătoria însă nu a fost un succes şi peste un an corabia s-a întors cu multe sticle vândute înapoi pe insulă. Când sticlele au fost deschise s-a descoperit că între timp ele au căpătat un gust absolut nou şi special. Numiți insula pe care a avut loc această istorie.

20. Numele ei provine de la un cuvânt Navarrez care înseamnă *„țară acoperită de tufe"*. Pe stema ei sunt reprezentate elemente ale blazoanelor contelui de la Foix şi a episcopului La Seu d'Urgell. Numiți-o.

21. Eschimoşii au o legendă, conform căreia Kilu Kruk au fost alungați din ocean de monştrii acvatici şi aruncați pe mal, unde, din cauza greutății lor, sau afundat în pământ. Dar cum îi numim noi pe Kilu Kruk?

22. Pentru prima dată o găsim pomenită în lucrările scrise de savantul Vladimir Nicu, unde este datată pe 4 iulie 1620: "*...aici s-au aşezat tătarii, care, devenind majoritari, îi schimbă denumirea într-un cuvânt tătăresc ce ar fi însemnat bogăție.*" O altă legenda, mai populară astăzi printre localnici, vorbeşte despre o poveste de dragoste dintre o fată care se numea Lia şi un băiat. Dar ce nume purta băiatul?

23. In limba rusă acest rol îl are sunetul „ă", în engleză – sunetul „i", iar în română?

24. La 12 februarie 2003, CNN a făcut un sondaj public în rândul americanilor adresându-le întrebarea: „Care țară reprezintă cel mai mare pericol pentru securitatea mondială?". Pe locul trei s-a clasat Coreea de Nord, cu 30% din voturi, pe locul doi Iraq, cu 33%. Dar care țară s-a clasat pe primul loc, cu 36%?

25. În aprilie 1912, la vârsta de 65 de ani, a decedat autorul unui roman care a avut un succes enorm în Anglia. În copilărie, când viitorul scriitor stătea imobilizat la pat din cauza unei boli grave, mama, pentru a-l distra, îi povestea poveşti mistice, pline de taine. Care este numele eroului principal al celui mai cunoscut roman al acestui scriitor.

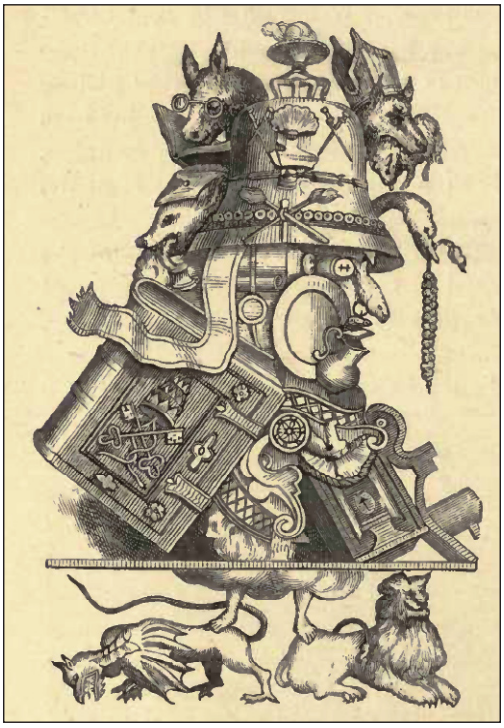
26. În august 1911, toată poliția franțuzească a fost pusă în stare de alertă, toate frontierele statului au fost închise. Dar cum o chema pe femeia pe care o căuta toată Franța?

27. În 1923 la Londra a fost finisată o construcție grandioasă care trebuia să simbolizeze victoria în cel de-al doilea război mondial şi aportul englezilor de rând, precum şi să contribuie la destinderea atmosferei din societate. În ce regiune a Londrei a fost edificată aceasta construcție?

28. Cu acest cuvânt grecii antici îi numeau pe comeseni. Mai târziu, tot cu acest cuvânt grecii îi numeau pe oamenii săraci, dar liberi, care ospătau gratis pe seama că îl distrau pe stăpân în timpul mesei. Astăzi, noi îi numim astfel pe unii reprezentanți ai florei şi faunei. Despre ce cuvânt este vorba?

29. Conform unei definiții ingenioase, el este o instituție de redistribuire a valorilor materiale prin mijloace non-violente. Numele lui provine din limba italiană. Numiți-l.

30.



În secolul XVI în Anglia, Olanda şi Germania era foarte populară această caricatură. Cine era reprezentat pe ea?

31. La începutul secolului XX în Franța mașinile cu trei roți erau mult mai econome decât cele cu patru roți, deşi consumau la fel de mult combustibil și costau cam la fel de mult ca și cele cu patru roți. Din ce considerente totuși aceste masini erau mai econome ?

32. Iată câteva fragmente din definiții: *"cerc imaginar pe globul pământesc, care limitează zona tropicală de cea boreală"*, *"nume dat unor unelte care prind sau agață"*, *"a-i merge rău, a nu mai progresa"*, *"numele unei constelații în dreptul căreia Soarele ajunge la solstițiul de vară"*, *"unul dintre cele douăsprezece sectoare"*. Cum se numește articolul din care au fost extrase aceste fragmente?

33. Formatia Snails se numea un pic altfel la începuturi. La un moment dat însă membrii ei au facut o schimbare în denumire, care a oglindit astfel o relativă îndepărtare de la stilul marilor precursori, The Beatles. Care era modificarea?

34. În seara de 29 august 2004, după ceremonia de închidere a Jocurilor Olimpice, comentatorul transmisiunii TV a spus că abia în acel moment reîncepea... Ce anume?

35. Președintele american Theodor Roosevelt a bătut un record între liderii politici, atunci când a făcut acest lucru de 8513 ori în timpul unei recepții de revelion la Casa Albă. Despre ce record este vorba?

36. Atenție, în întrebare a fost omis un cuvânt. În indoneziană, acest slogan sună în felul următor: "*[cuvant omis] hidup, [cuvant omis] adalah hidup, [cuvant omis] akan hidup*". În filipineza, același slogan sună astfel: "*[cuvant omis] buhay, [cuvant omis] ay buhay, [cuvant omis] ay mabubuhay*". Ce nume propriu a fost omis în textul întrebării.

37. În iulie 1949, un economist și artist din orașul Ruian a pus 5 elemente similare pe un fundal monocrom și a câștigat un concurs. Cum se numea omul care a declarat oficial învingătorul?

38. În SUA, acest nume a fost atribuit unui robot care este într-atat de puternic, încât poate să îndoaie cu ușurință orice materiale. In Rusia, acest nume aparține unui erou recunoscut pentru participarea la vânătoarea după o paricopitată prețioasă. În Moldova, acest nume apartine unei localități. Despre ce nume este vorba?

39. ELE reprezintă o industrie masivă care anul trecut a generat o cifră de afaceri de aproape 100 miliarde de dolari. În 1998, cu ajutorul LOR în orașul finlandez Espoo puteai cumpăra sticle de Coca Cola. Scrieți aceste trei litere.

40. "*Este un adevăr universal recunoscut că un bărbat singur, care posedă o avere bună, trebuie să-și dorească o soție*". Despre care doua calități ale societății englezesti se povesteşte mai departe?

41. Pe 17 octombrie 2008, regizorul american Oliver Stone a lansat un film în prima parte a căruia personajul principal visează să devină jucător de baseball, dar duce o viață dezordonată, jucând poker, consumând alcool și ajungând în închisoare. E de remarcat faptul că denumirea filmului conține o singură literă. Care?

42. Într-o scenă din filmul "Pearl Harbour", unul dintre eroii principali este chemat de către comandantul escadrilei de aviație, care îi comunică ca a fost selectat în vederea unei misiuni speciale. Întrebat dacă știe ce reprezintă o misiune specială, intervievatul raspunde că misiunile speciale sunt acelea în care soldaților li se înmânează medalii. În textul de mai sus a fost omis un cuvânt. Care?

43. El s-a născut datorită Olimpiadei din Grecia, iar la naşterea sa a murit una dintre cele șapte minuni ale lumii. Astăzi în cinstea lui sunt numite două aeroporturi în două țări europene diferite, iar aceste țări se ceartă până astăzi din cauza lui. Numiți aceste țări.

44. Cu toate că istoricii cred că ele au fost dedicate unor divinități de gen masculin, astazi aceste monumente bătrâne poartă nume de femei. Cine sau ce sunt ele?

45. Muntele Chel din Polonia se află între orasele Sandomir si Kelz. Aici, conform legendelor medievale, au fost înălțate statuile zeitatilor slavone Lada, Leli si Ejn. Dar cum se numeste mănăstirea creștină care a fost fondată în acest loc?

46. Unii matematicieni, chimiști și muzicieni au fost ajutați de AB semnificativ. Alții susțin că AB le este folositor în timpul somnului, ca să nu le înghețe degetele. Ce este AB, dacă se știe că a fost inventat în anul 1825?

47. Pe teritoriul Republicii Moldova soarele nu ajunge niciodată în zenitul amiezii, adică exact în mijlocul boltei cerești. Numiți locul de pe teritoriul țării noastre în care soarele se apropie cel mai mult de zenit.

48. Dicționarul lui Constantin Crețan oferă definiții originale pentru mai mulți termeni. Astfel, *„hărțile genetice”* sunt definite ca *„fotografii de familie”*, iar *„istoria științei”* ca *„o spirală de erori tot mai ermetice”*. Răspundeți prin 3 sau 21 de litere, cu referire la ce Constantin Crețan spune că *„ne naștem și murim în aceleași lanțuri”*.

49.

Moartea acestui om a rămas în istoria literaturii românești și a teatrului românesc. Cum?

50. De ce mica Veneție e mai mare decat Veneția?

Răspunsuri:

1. Ermetic (de la numele lui Hermes provine acest termen).

2. Constantin Brâncuşi şi Auguste Rodin.

3. Că la bătălie au participat femeile (Francisco de Orellana era pe corabie şi naviga pe fluviul Amazon, până când a dat peste băştinaşii dintr-un trib în care şi femeile intrau în luptă. El a asemănat aceste femei cu amazoanele din legendele antice şi chiar a dat această denumire întregului râu).

4. Muritor.

5. Alfabetul.

6. Magnetul (magnetul atrage, sucul de usturoi respinge).

7. Rodia (forma coroanei regale reproduce forma coroanei frunzişoarelor de pe rodie; rodia era simbolul bogăției).

8. Flirtul (conform unei versiuni, cuvântul „flirt” a provenit din limba franceză, acolo unde însemna „a zbura de pe floare pe floare”, la originea cuvântului „flirt” stând cuvântul „fleur”, adică „floare”).

9. Indonezia (Orang era un orangutan).

10. Care (cursele de care nu sunt astăzi sport olimpic, în schimb cursele de care pe care există, pentru că acesta e de fapt principiul sportului).

11. Rodos (este vorba de Colosul din Rodos, care a fost construit în 282 î. Hr. şi a fost distrus în 225 î.Hr. în urma unui cutremur. Philo din Bizanț a fost cel care a alcătuit lista celor 7 minuni ale lumii).

12. Muzica (pitagoreicii au fost primii care au stabilit că frecvența sunetului unei strune depinde de lungimea ei şi au creat prima teorie matematică a muzicii) .

13. Asuncion (denumirea capitalei statului Paraguay a fost cândva „Nuestra Seniora de la Asuncion”).

14. La estafeta focului olimpic.

15. Eu.

16. Podişul Pamir, la această altitudine apa fierbe la 90 de grade, iar orezul nu poate fi fiert destul pentru pilaf.

17. Henry Ford (Litera T, care rezultă din tăierea părții superioare a crucii, este simbolul modelului Ford T, prima maşină fabricată la conveier).

18. Iraq (este vorba de cele şapte minuti ale lumii, în Egipt se aflau Piramidele şi Farul din

Alexandria, pe teritoriul Turciei de astăzi – Mausoleul şi Hramul Artemidei, în Grecia – Colosul din Rodos şi Statuia lui Zeus, iar Grădinile Semiramidei s-ar fi aflat în Iraq).

19. Madera (este istoria apariţiei vinului cu acelaşi nume).

20. Andorra.

21. Mamuţi.

22. Cimiş (este vorba despre geneza oraşului Cimişlia).

23. „E" (e vorba de sunetele cu care se completează consoanele alfabetului: "be", "ce", "de" etc.) .

24. SUA.

25. Dracula.

26. Gioconda (tabloul fusese furat, dar a fost găsit mai târziu).

27. Wembley.

28. Parazit (din gr. „parasitos" – comesean) .

29. Cazino (din gr. „casino" – căsuţă) .

30. Papa de la Roma (22 de obiecte alcătuiesc această caricatură. Capul e făcut dintr-un clopot. Nasul e un hering, gura – un ulcior cu vin. Ochiul – o nafură. Obrazul este farfuria pe care se colectau dările în biserici. Umerii sunt cartea meselor. În frunte se vede lupul devorând un miel. Caricatura aparţine protestanţilor).

31. Impozitul pe maşină se platea conform numărului de roţi.

32. Rac (tropicul racului, „a merge ca racul", constelaţia racului, zodia racului)

33. Au renunţat la particula „The".

34. Olimpiada (în sensul grecesc, original, cuvântul "olimpiadă" semnifică perioada dintre două Jocuri Olimpice).

35. Numărul de strângeri de mână la un singur eveniment.

36. Lenin (sloganul este: "Lenin a trăit, Lenin trăieşte, Lenin va trăi").

37. Mao Zedung (Este vorba despre steagul Chinei, pentru care în 1949 a fost declarat un concurs).

38. Bender (Bender este robotul din "Futurama", în engleză "to bend" – "a îndoi". Ostap Bender s-a fugărit după "Viţelul de Aur". Oraşul Bender este situat în estul Republicii Moldova).

39. SMS (Espoo este al doilea oraş ca mărime din Finlanda. Prima utilizare a telefoanelor pentru plăţi mobile a avut loc în oraşul finlandez Espoo, unde în 1998 s-au instalat două aparate care vindeau Coca Cola în schimbul SMS-urilor.)

40. Mândrie şi prejudecată (Este prima propoziţie a romanului "Pride and prejudice" de Jane Austen).

41. W (În prima parte a filmului sunt descrişi anii de tinereţe ai preşedintelui SUA George W. Bush. Filmul se numeşte "W.").

42. Rudelor (textul ultimei propoziţii sună în felul următor: "intervievatul raspunde că misiunile speciale sunt acelea în care rudelor soldaţilor li se înmânează medalii". Se face referinţă la soarta soldaţilor în misiunile speciale.)

43. Grecia şi Macedonia (el este Alexandru Macedon. În cinstea lui este numit aeroportul din Skopje şi un aeroport din Kavala, în regiunea de nord a Greciei. Olimpiada a fost mama lui Alexandru Macedon şi sotia lui Filip al 2 al Macedoniei. Conform legendei, în noaptea în care Alexandru s-a născut, în Efes a ars templul Artemidei. Denumirea de "Macedonia" a fostei republici iugoslave generează discuţii până astăzi).

44. Babele (Pe teritoriul întregului lanţ carpatic se află numeroase coloane de piatră impozante care din depărtare seamănă cu figuri omeneşti. Despre acestea în popor se crede că ar fi reprezentarea unor personalităţi mitice. Istoricii spun că "Babele" au fost odată simulacrele unor divinităţi montane numite de romani Deae veteres).

45. Sfânta Treime.

46. Alfabetul Braille.

47. Ambasada Moldovei din Israel (ambasadele se considera teritoriu al Republicii Moldova, la fel ca şi navele maritime. Dar cum Moldova n-are flotă şi nici o ambasadă situată între tropicul racului şi tropicul capricornului, cea mai apropiată de zona ecuatorială este Ambasada Israelului).

48. ADN sau „acid dezoxiribonucleic".

49. "Uciderea lui Grigore Vodă în Moldova exprimată sub formă de tragedie" este prima piesă de teatru scrisă în limba română.

50. Venezuela, care se traduce ca "mica Veneţie", este de 49 de ori mai mare decât Veneţia.

Manualul de Jocuri Intelectuale
este elaborat de
Clubul Moldovenesc de Jocuri Intelectuale

mai multe detalii
pe
www.cuc.md